CG手绘感

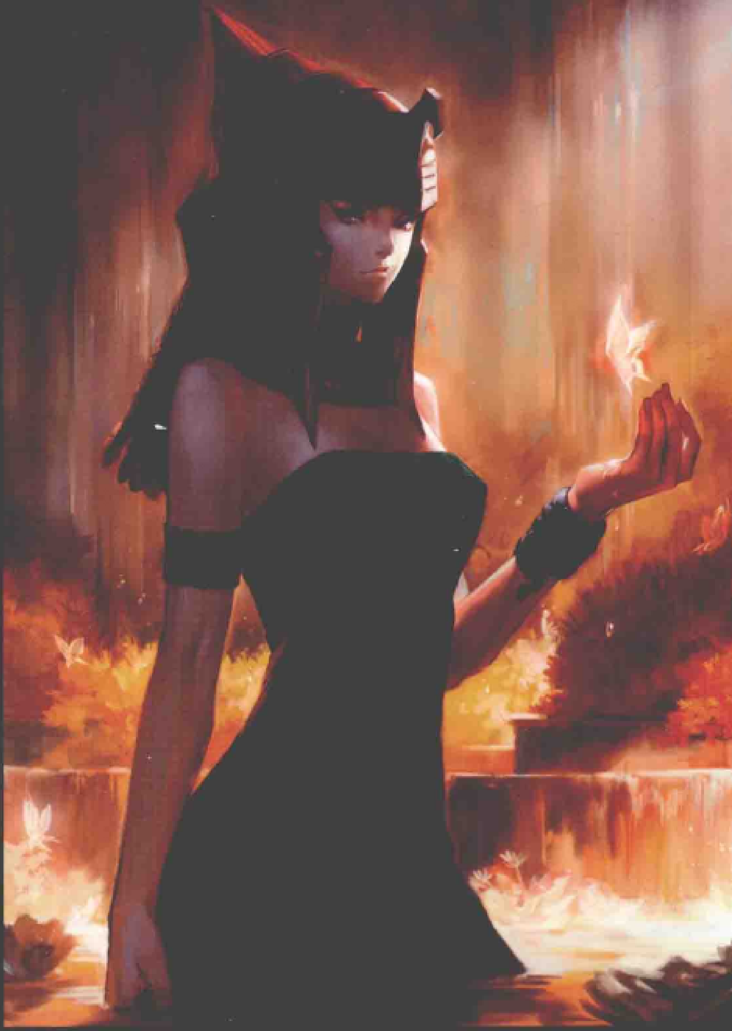
草图到成品要知道的50件事

[英] 3DTotal.com公司 / 编著
Coral Yee / 译

中国青年出版社 CHINA YOUTH PRESS
中青雄狮
3dtotal

CG手绘感

草图到成品
要知道的50件事



涉及39个案例深入剖析秘技　涵盖10大数码艺术设计领域
解析50个数码绘画创作技巧　相识42位顶尖数码艺术大师

在《CG手绘感：草图到成品要知道的50件事》一书中，与业界最才华横溢的艺术家探讨了多种绘画主题与风格。这些艺术家中包括像Ian McQue——《侠盗猎车手》（Grand Theft Auto）背后的推动力量，负责从概念到完稿的车辆设计工作，以及Serge Birault与Simon Dominic Brewer这样经验丰富的创作人士等。无论读者希望就这些作者了解更多，还是希望了解如何在作品中创造新世界与设计自定义画笔，或者只是希望尝试海报女郎、童话故事、部落战士或是日式漫画等风格的作品，本书都会是你艺术书库中的宝贵工具。

阅读本书，会给任何一位雄心勃勃的艺术家带来巨大好处。就好像是让十多个艺术大师齐聚到你的房间，就创作流程中的每一个方面为你出谋划策。但是在现实世界中，他们可能已经开始在你的房间中制造垃圾，或者是从你的冰箱里拿东西，更有甚者是询问你的Wi-Fi密码了。但幸运的是，当你合上这本书，就好像使用某种魔法将这些臭气熏天的流浪汉驱逐了，终于摆脱了这些创意天才——虽然还是要感谢他们在本书中分享自己的想法！

——Greg Broadmore
资深概念艺术家｜Weta Digital Workshop
http://www.gregbroadmore.com

上架建议：游戏设计／动漫技法

扫码关注中青动漫
微 信 公 众 平 台

ISBN 978-7-5153-3300-7
9 787515 333007 >
定价：89.00元

CG手绘感

DIGITAL PAINTING TECHNIQUES

草图到成品要知道的50件事

[英] 3DTotal.com公司 编著
Coral Yee 译

中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS
中青雄狮
3dtotal PUBLISHING

Digital Painting Techniques: Volume 4.
Copyright ©2012, 3DTotal.com Ltd.
All rights reserved. No part of this book can be reproduced in any form or by any means,
without the prior written consent of the publisher.
Chinese translation rights arranged with 3DTotal.com Ltd
through China Youth Press

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
http://www.shdf.gov.cn
中国青年出版社
010-50856028
E-mail: editor@cypmedia.com

版权登记号： 01-2015-1693

图书在版编目（CIP）数据

CG手绘感：草图到成品要知道的50件事／英国3DTotal.com公司编著；
Coral Yee译. 一北京：中国青年出版社，2015. 5
ISBN 978-7-5153-3300-7
I.①C… II.①英… ②C… III. ①三维动画软件 IV. ①TP391.41
中国版本图书馆CIP数据核字（2015）第083116号

CG手绘感：草图到成品要知道的50件事
［英］3DTotal.com公司／编著 Coral Yee／译

出版发行：中国青年出版社
地 址：北京市东四十二条21号
邮政编码：100708
电 话：(010) 50856188／50856199
传 真：(010) 50856111
企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司
策划编辑：王 颖 向雯雯
责任编辑：刘冰冰
助理编辑：张 琳
封面设计：六面体书籍设计_郭广建
印 刷：深圳市精彩印联合印务有限公司
开 本：889 x 1194 1/16
印 张：17.5
版 次：2015年8月北京第1版
印 次：2015年8月第1次印刷
书 号：ISBN 978-7-5153-3300-7
定 价：89.00元

本书如有印装质量等问题，请与本社联系
电话：(010) 50856188 / 50856199
读者来信：reader@cypmedia.com
投稿邮箱：author@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站：http://www.cypmedia.com

Chapter 1 | 主题

部落战士

08 美洲原住民 | 布兰科 · 比斯特洛维克（Branko Bistrovic）
14 北欧海盗 | 乔恩 · 麦科伊（Jon McCoy）
20 毛利人 | 蔡斯 · 图尔（Chase Toole）
26 阿兹特克人 | 理查德 · 蒂尔伯里（Richard Tilbury）
32 奇幻风格 | 伊格纳西奥 · 巴赞 · 拉斯卡诺（Ignacio Bazan Lazcano）

机器人

38 侦察机器人 | 亚历山大 · 伊格莱西亚斯（Alexander Iglesias）
44 医疗机器人 | 杰里米 · 洛夫（Jeremy Love）
54 机器人酒保 | 伊格纳西奥 · 巴赞 · 拉斯卡诺
60 拆卸机器人 | 贾斯廷 · 阿伯斯（Justin Albers）
64 快乐机器人 | 卡洛斯 · 卡布雷拉（Carlos Cabrera）

车辆

70 四轮履带车 | 伊恩 · 马克（Ian McQue）
82 侦察飞行器 | 伊恩 · 马克
86 移动炮座 | 伊恩 · 马克
92 战斗方舟 | 伊恩 · 马克

环境

88 深山城堡 | 蔡斯 · 图尔
100 沙漠城堡 | 图奥马斯 · 科皮（Tuomas Korpi）
114 沿海礁石城堡 | 利瓦伊 · 霍普金斯（Levi Hopkins）
120 北极城堡 | 丹尼斯 · 陈（Dennis Chan）

Chapter 2 | 风格

海报女郎

128 军装女郎 | 塞尔日 · 比罗（Serge Birault）
132 复古女郎 | 塞尔日 · 比罗
136 重金属女郎 | 塞尔日 · 比罗
140 科幻女郎 | 塞尔日 · 比罗

漫画艺术

144 草图制作 | 戴维 · 中山（David Nakayama）
148 线稿 | 戴维 · 中山
152 上色 | 戴维 · 中山

日式漫画

158 成吉思汗 | 帕提帕特 · 阿萨瓦森纳（Patipat Asavasena）
164 圣女贞德 | 帕提帕特 · 阿萨瓦森纳
170 克利欧佩特拉 | 帕提帕特 · 阿萨瓦森纳

Chapter 3 | 技法

童话故事插画作品创作

176 金发姑娘 | 西蒙 · 多米克 · 布鲁尔
182 长发公主 | 西蒙 · 多米克 · 布鲁尔
188 三只小猪 | 布莱兹 · 波伦塔（Blaz Porenta）
192 糖果屋 | 布莱兹 · 波伦塔

自定义画笔

198 埃及科幻场景 | 蔡斯 · 斯通（Chase Stone）
204 夜战 | 理查德 · 蒂尔伯里
210 水下环境 | 伊万 · 杜米特雷斯库（Ioan Dumitrescu）

材质

216 材质与映射效果的处理 | 鲁皮 · 戴夫（Loopy Dave）

Chapter 4 | 项目概览

226 九龙 | 罗勃 · 拉佩尔（Robh Ruppel）
232 湿地小镇 | 托马斯 · 斯科尔斯（Thomas Scholes）
238 一百美元与一袋葡萄干 | 克雷格 · 塞拉斯（Craig Sellars）
244 最后的球体 | 赫维 · 格鲁辛（Herve Groussin）
250 舰船概念 | 亚历克斯 · 菲吉尼（Alex Figini）

Chapter 5 | 作品展示

256 安德烈 · 瓦林、彼得 · 雅布隆斯基与格哈德 · 莫日的作品

图片是为EVERMOTION VFX制作

CG手绘感

DIGITAL PAINTING TECHNIQUES 草图到成品 要知道的50件事

[英] 3DTotal.com公司 编著
Coral Yee 译

中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS
中青雄狮
3dtotal PUBLISHING

Digital Painting Techniques: Volume 4.
Copyright ©2012, 3DTotal.com Ltd.
All rights reserved. No part of this book can be reproduced in any form or by any means,
without the prior written consent of the publisher.
Chinese translation rights arranged with 3DTotal.com Ltd
through China Youth Press

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国"扫黄打非"工作小组办公室
010-65233456　65212870
http://www.shdf.gov.cn
中国青年出版社
010-50856028
E-mail: editor@cypmedia.com

版权登记号： 01-2015-1693

图书在版编目（CIP）数据

CG手绘感：草图到成品要知道的50件事／英国3DTotal.com公司编著；
Coral Yee译. — 北京：中国青年出版社，2015. 5
ISBN 978-7-5153-3300-7
I.①C…　II.①英…　②C…　III. ①三维动画软件　IV. ①TP391.41
中国版本图书馆CIP数据核字（2015）第083116号

CG手绘感：草图到成品要知道的50件事
[英] 3DTotal.com公司／编著　Coral Yee／译

出版发行：中国青年出版社
地　　址：北京市东四十二条21号
邮政编码：100708
电　　话：（010）50856188／50856199
传　　真：（010）50856111
企　　划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司
策划编辑：王　颖　向雯雯
责任编辑：刘冰冰
助理编辑：张　琳
封面设计：六面体书籍设计_郭广建
印　　刷：深圳市精彩印联合印务有限公司
开　　本：889 x 1194　1/16
印　　张：17.5
版　　次：2015年8月北京第1版
印　　次：2015年8月第1次印刷
书　　号：ISBN 978-7-5153-3300-7
定　　价：89.00元

本书如有印装质量等问题，请与本社联系
电话：（010）50856188 / 50856199
读者来信：reader@cypmedia.com
投稿邮箱：author@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站：http://www.cypmedia.com

Chapter 1 | 主题

部落战士

08 美洲原住民 | 布兰科 · 比斯特洛维克（Branko Bistrovic）
14 北欧海盗 | 乔恩 · 麦科伊（Jon McCoy）
20 毛利人 | 蔡斯 · 图尔（Chase Toole）
26 阿兹特克人 | 理查德 · 蒂尔伯里（Richard Tilbury）
32 奇幻风格 | 伊格纳西奥 · 巴赞 · 拉斯卡诺（Ignacio Bazan Lazcano）

机器人

38 侦察机器人 | 亚历山大 · 伊格莱西亚斯（Alexander Iglesias）
44 医疗机器人 | 杰里米 · 洛夫（Jeremy Love）
54 机器人酒保 | 伊格纳西奥 · 巴赞 · 拉斯卡诺
60 拆卸机器人 | 贾斯廷 · 阿伯斯（Justin Albers）
64 快乐机器人 | 卡洛斯 · 卡布雷拉（Carlos Cabrera）

车辆

70 四轮履带车 | 伊恩 · 马克（Ian McQue）
82 侦察飞行器 | 伊恩 · 马克
86 移动炮座 | 伊恩 · 马克
92 战斗方舟 | 伊恩 · 马克

环境

88 深山城堡 | 蔡斯 · 图尔
100 沙漠城堡 | 图奥马斯 · 科皮（Tuomas Korpi）
114 沿海礁石城堡 | 利瓦伊 · 霍普金斯（Levi Hopkins）
120 北极城堡 | 丹尼斯 · 陈（Dennis Chan）

Chapter 2 | 风格

海报女郎

128 军装女郎 | 塞尔日 · 比罗（Serge Birault）
132 复古女郎 | 塞尔日 · 比罗
136 重金属女郎 | 塞尔日 · 比罗
140 科幻女郎 | 塞尔日 · 比罗

漫画艺术

144 草图制作 | 戴维 · 中山（David Nakayama）
148 线稿 | 戴维 · 中山
152 上色 | 戴维 · 中山

日式漫画

158 成吉思汗 | 帕提帕特 · 阿萨瓦森纳（Patipat Asavasena）
164 圣女贞德 | 帕提帕特 · 阿萨瓦森纳
170 克利欧佩特拉 | 帕提帕特 · 阿萨瓦森纳

Chapter 3 | 技法

童话故事插画作品创作

176 金发姑娘 | 西蒙 · 多米克 · 布鲁尔
182 长发公主 | 西蒙 · 多米克 · 布鲁尔
188 三只小猪 | 布莱兹 · 波伦塔（Blaz Porenta）
192 糖果屋 | 布莱兹 · 波伦塔

自定义画笔

198 埃及科幻场景 | 蔡斯 · 斯通（Chase Stone）
204 夜战 | 理查德 · 蒂尔伯里
210 水下环境 | 伊万 · 杜米特雷斯库（Ioan Dumitrescu）

材质

216 材质与映射效果的处理 | 鲁皮 · 戴夫（Loopy Dave）

Chapter 4 | 项目概览

226 九龙 | 罗勃 · 拉佩尔（Robh Ruppel）
232 湿地小镇 | 托马斯 · 斯科尔斯（Thomas Scholes）
238 一百美元与一袋葡萄干 | 克雷格 · 塞拉斯（Craig Sellars）
244 最后的球体 | 赫维 · 格鲁辛（Herve Groussin）
250 舰船概念 | 亚历克斯 · 菲吉尼（Alex Figini）

Chapter 5 | 作品展示

256 安德烈 · 瓦林、彼得 · 雅布隆斯基与格哈德 · 莫日的作品

图片是为EVERMOTION VFX制作

CG手绘感：草图到成品要知道的50件事

导言

艺术的影响力可以延伸到世界的每一个角落。在每一个国家的每一个城市，你至少都会发现一个对艺术感兴趣，同时也富有创造力的人选。这些潜力巨大的艺术家，每一位都会及时把握摆在自己面前的机会，他们尝试不同的媒介和工具，并最终确定要通过怎样的方式来表达自己的创造力。您正在阅读的本书，就收录了很多令人赞叹不已的图片与教程，而负责编写本书的艺术家们显然已经做出了自己的选择，他们借助这个平台热情地将自己掌握的数码绘画技巧进行展示与说明。每一个成功的游戏作品或电影作品背后，都有一个才华横溢的数码艺术家团队。每一位艺术家都对自己的创作方法进行了无数次的磨练与验证，之后，才能在创作艺术作品的过程中同时兼具效率与灵活性。要想从真正意义上掌握这一方法，需要投入大量的时间与精力，同时还需要具有一定的天赋。这三个条件，缺一不可。

对于很多艺术家来说，要想达到这种炉火纯青的高度，惟一的办法就是坐在屏幕前花大量的时间孜孜不倦地进行绘画练习和实践，直到发现自己能够得心应手的创作方法为止。一旦他们真正做到了这一点，下一步就需要确定如何调整这一方法，从而满足所有未来项目的要求。

试想一下，如果当初这些只依靠着自己的能力不断摸索的艺术家可以借助一本囊括了技巧和灵感的宝典来不断完善自己的创作方法的话，他们的艺术之路将会是多么的一马平川。因此，无论你是创作领域初出茅庐的新手，还是身经百战的数码艺术家，你都一定会在本书中找到属于自己的创作方式。利用这些节约下来的时间，你可以学习如何制作新画笔，甚至考虑如何开始迈出最初的几步，朝着创作第一份数码插画作品的方向前进。

由3DTOTAL PUBLISHING团队编写

汤姆·格林韦（Tom Greenway）

西蒙·莫尔斯（Simon Morse）

克里斯·佩林斯（Chris Perrins）

理查德·蒂尔伯里（Richard Tilbury）

乔·哈格里夫斯（Jo Hargreaves）

《CG手绘感：草图到成品要知道的50件事》涉猎的体材甚广，从招贴画到卡通艺术，再到科幻机器人与车辆，其丰富程度无可比拟。如果你本身就是一位数码画师，或者想以此作为自己的职业，这本书将会是你不可缺少的资源库，更是给你提供灵感的宝典。它会为你推开艺术殿堂的大门，并且为你在艺术生涯中不断前进提供必不可少的基石。

西蒙·莫尔斯
3DTOTAL内容经理

Free Resources
免费资源

《CG手绘感：草图到成品要知道的50件事》中案例教程的艺术家们非常热心地为大家提供了自己的自定义画笔。读者在条件允许的情况下，可以同时下载这些画笔以及他们为读者设计的教程，并配合教程使用这些画笔。

想要获得这些免费资源，可以直接登录网站www.3dtotalpublishing.com。在“Resources（资源）”分区就可以找到与这些文件相关的信息，以及下载的方法。本书标记了“免费资源”的案例，都可以在网站上找到可供读者下载的文件。

FREE RESOURCES Download from: www.3dtotalpublishing.com

《丛林的自由》©，樊明（MING FAN）

Chapter 1 | 主题

为自己的绘画作品选择一个主题并不简单。你可能会用几个小时，甚至几天的时间，来思考自己到底想要画些什么。当你最终确定某一个主题之后，你还需要经历绘画创作的具体过程，这个过程的难度更大。选好主题并将其转变为一个令人赞叹的具体概念或插画作品并非易事。在下面的内容中，众多艺术家会为你展示各种各样的技巧，将这些技巧加以调整之后，就可以应用于自己的艺术创作过程中。角色、环境和车辆，在这个强调主题多元化与灵感丰富化的章节中都有所涉及。希望本章内容能够为你的工作流程提供方向，并帮助你创作出能够令人称赞的作品。

章节索引

部落战士 - 10

美洲原住民 | 北欧海盗 | 毛利人 | 阿兹特克人 | 奇幻风格

机器人 - 40

侦察机器人 | 医疗机器人 | 机器人酒保 | 拆卸机器人 | 快乐机器人

车辆 - 72

四轮履带车 | 侦察飞行器 | 移动炮座 | 战斗方舟

环境 - 100

深山城堡 | 沙漠城堡 | 沿海礁石城堡 | 北极城堡

美洲原住民

布兰科·比斯特洛维克（Branko Bistrovic）

导言

在角色设计的过程中选择描绘历史原型会很复杂。在设计时，应该在多大程度上体现精确度？是否应该完全忠实于历史？或者应该在某种程度上让步于艺术的自由创造，从而保证自己的作品会更加引人入胜？此外，还要考虑哪些处理方式会有悖于史实，因为错误的描绘可能会让之后的创作过程无法继续。据我所知，没有人愿意陷入这种窘境。

美洲原住民战士这一主题在近一百年以来一直是西方文化中不可缺失的一个组成部分，人们对于这一主题的认知也体现了一条独特的发展轨迹。最初，他们被简单地理解成残暴成性的野人。如今，美洲原住民战士仍然没有摆脱野蛮斗士这一形象，但人们在对他们的形象认知当中融入了无上荣光与超凡睿智的色彩。此外，人们也认可了他们与自己所生活的这片土地，以及在这片土地上繁衍生息的野生动物群之间密不可分的联系。他们的形象更接近于沉默寡言的生存者，而不再仅仅是未经开化的野蛮人。

参考

我想看看自己到底能不能从客观角度出发还原这一历史题材。这个主题和其他历史主题的处理方式大同小异，同样应该首先从各种各样的参考材料入手，这一点至关重要。当然，

01

在网络上搜索图片是必不可少的，但同时也不要忽略了有关这一主题的图书。这些书不仅可以提升你对这个主题知识储备的广度和精确度，而且书中附带的图注或全面的解释说明，也会让你受益匪浅。另外，还可以观看电影或纪录片。如果还想要寻求一些更有奇幻色彩的元素，那么有关这一主题的优秀史诗类戏剧也可以派上用场。但是无论如何，你都一定要围绕这一主题来展开搜索。

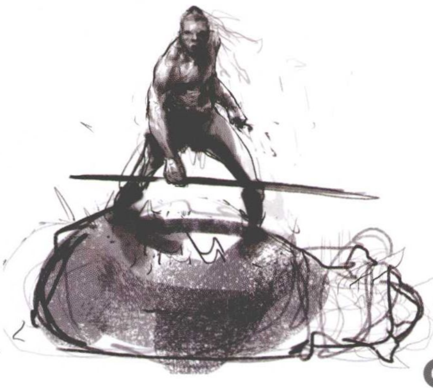
绘画

一般来说，最开始的时候我喜欢采取比较松散的方式，所以，这幅草稿虽然看起来只不过是一蹴而就，而且工整不足，但实际上相对于我平时的风格而言，还是很有章法的（**图01**）。在这一阶段，我设法捕捉这位战士的姿势与神态，同时还考虑了构图的问题。但因为我知道自己很快就会在构图方面做出调整，所以这个阶段还没有特别关注这一问题。我是在Photoshop软件中完成这幅画稿的，只是简单地应用了硬边圆画笔（hard round brush），同时将“大小抖动”的控制设置成“钢笔压力”，这些都是在勾选“形状动态”选项下完成的。

另外，我还尝试了另一种更有动感的姿势。我也不知道这种处理方式的效果会不会更好，可能效果确实会不错。因为在绘制前面的草图时，我的脑海中已经有了一个成形的想法，所以我希望能从头到尾地完成，看看最终的效果如何（**图02**）。

按照以往的经验，这种处理方式并不是起草画稿的最佳方法。因为通常情况下，如果角色需要涵盖在全景当中——也就是同时包含背景和其他要素——最好的处理方法是首先设定场景中的主色和光线。这就意味着你应该从背景入手，因为按照这种处理方式，有些背景颜色可以很自然地渗透到角色的色彩当中，使角色更好地融入到作品当中。而用现在这种方式来处理这一画面，最终可能会导致在我尽力让战士融入画面时，线条上出现一些细小的毛茬。

谈到战士，正如现在所看到的，我对整体画面进行了一些处理，同时也早早地限定了人物的肤色（**图03**）。当然，重点还是他的姿势。我当时想象着这样一个画面：他刚刚杀掉一头水牛，正站在自己的战利品上。我不希望他流露出一丝一毫的趾高气扬，但如果这种设定成立的话，我更希望他可以表现出一种浑然天成的气质。因为这就是他的真面目，这就是他所生存的环境。


02

03

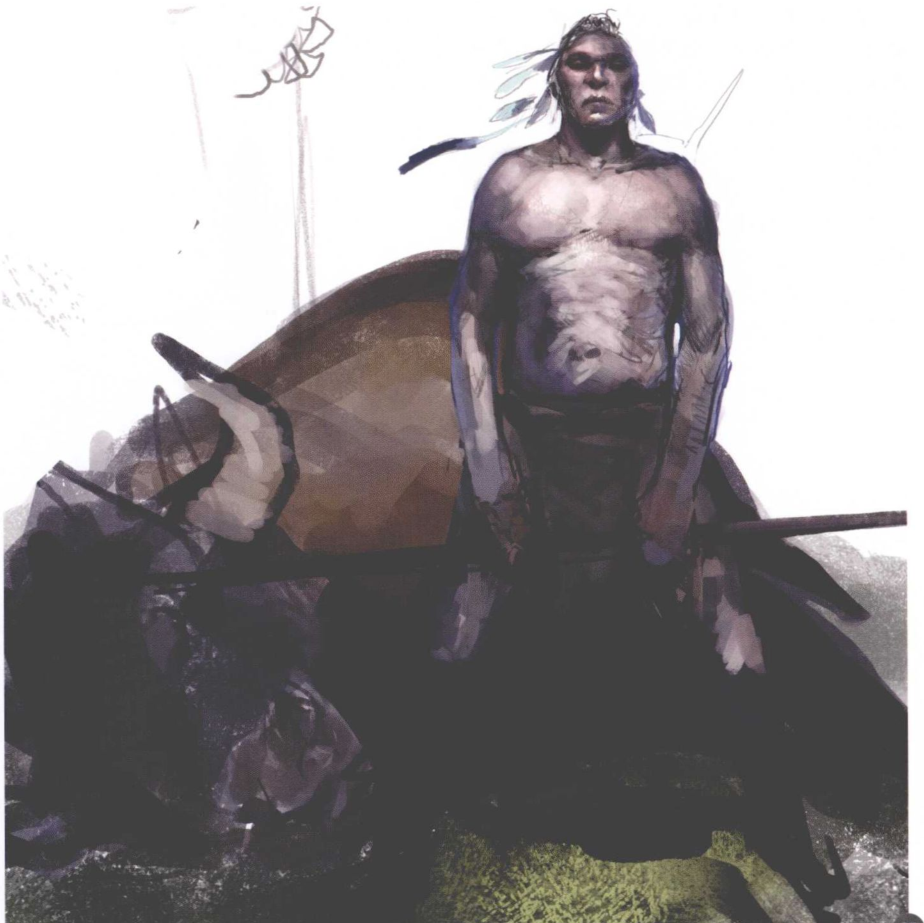
04

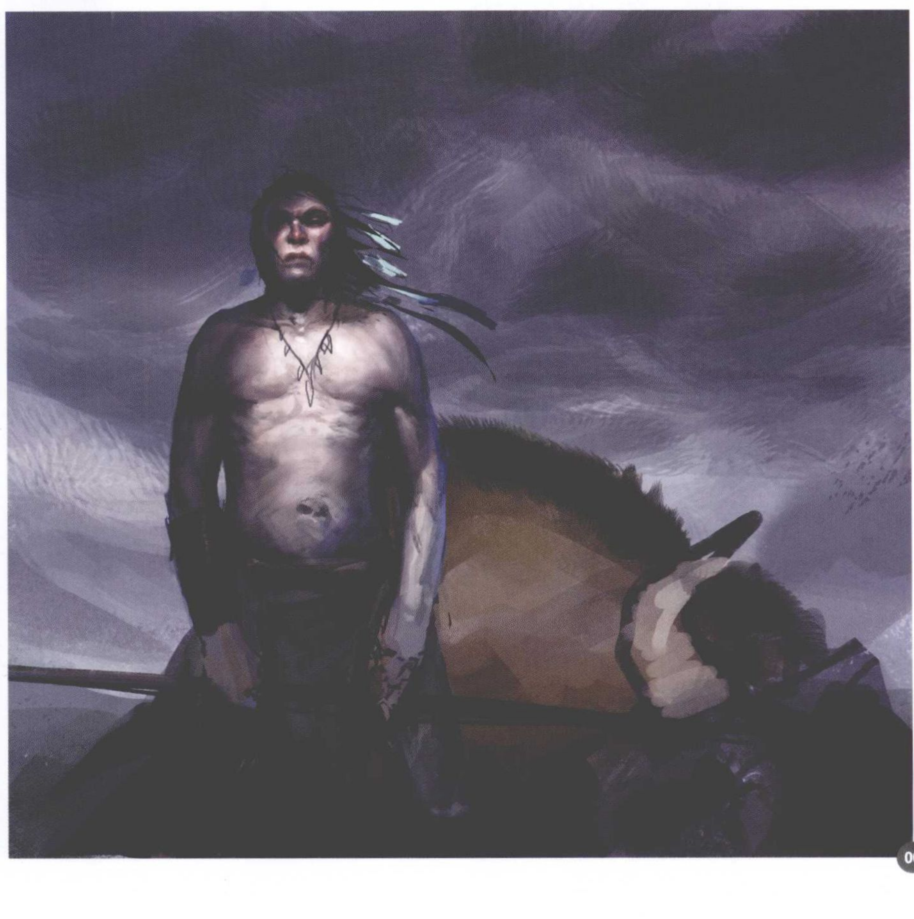
在这个阶段，我还是觉得有些地方不对劲。但我并没有过分纠结于这种感觉，而是很快向前推进，迅速勾勒出水牛的轮廓，并将水牛和战士都放在同一个平面上（**图04**）。我在水牛皮肤上使用了一些相对偏暖的色调，但我也不确定这是不是最好的处理方式，因为水牛代表的是生命的陨落，按理说色调不应该比战士的血肉之躯还要偏暖。在这个部分，我使用了一些渐晕的手法，从而让场景更有戏剧张力。为了描绘出青草的部分，我使用了硬边圆画笔（hard-edged round brush），并勾选了“双重画笔”选项。我反复关闭和启用“双重画笔”选项，这主要取决于自己当下更倾向于什么样的次要画笔效果。说句实话，原本并不应该以本例中的这种方式来处理草丛的部分——但是草丛的部分在这幅作品当中并没有显得格格不入，之所以这样，原因只有一个，那就是光照和用色的处理还是可圈可点的。反正我还会在后续阶段重新调整这个部分，所以大家无需担心。

就在这个时候，我终于明白了自己为什么一直都觉得有些地方不对劲，原来主要是因为这位战士站在自己的猎物上。这样的处理效果看起来的确英姿飒爽，但是正如我之前提到的，我希望表现的是一种自信满满并不是不可一世的人物气质。而角色站在已经死去的水牛上，这样的画面无法从真正意义上实现我想要的效果。所以，我拉低了战士的高度，将他放在了猎物的前方（**图05**）。这样的修改虽然失去了一些动感十足的元素，但总有办法在后面的环节重新把这份动感找回来。至少，现在角色看起来不再是一副趾高气扬的神情了。

最后，在耽误了几个小时之后，我开始着手处理背景中的其余部分。按照我当时的想法，我希望表现的是平原上乌云密布、山雨欲来、冷风瑟瑟的天气。于是，我使用了Photoshop中默认的圆扇形细硬毛刷。如果你使用的是Wacom的绘图笔，就可以预览画笔旋转的效果，而不仅仅是倾斜的部分。但也有不好的一面，就是预览窗口总会时不时地蹦出来，让人觉得有些分心，不管我单击多少次关闭都无法解决这个问题（**图06**）。

为了重新融入一些之前丢失的动感，我选择将整幅作品旋转大约20%。我全选了所有的图层，然后执行了“编辑>变换>旋转”命令，之后再进行微调（**图07**）。然后，我继续在战士的部分下了点儿功夫，让他的身形可以显得更加健壮。我觉得可能要将角色的尺寸缩小一点，因为我觉得这个战士似乎有些太盛气凌人了。


05


06

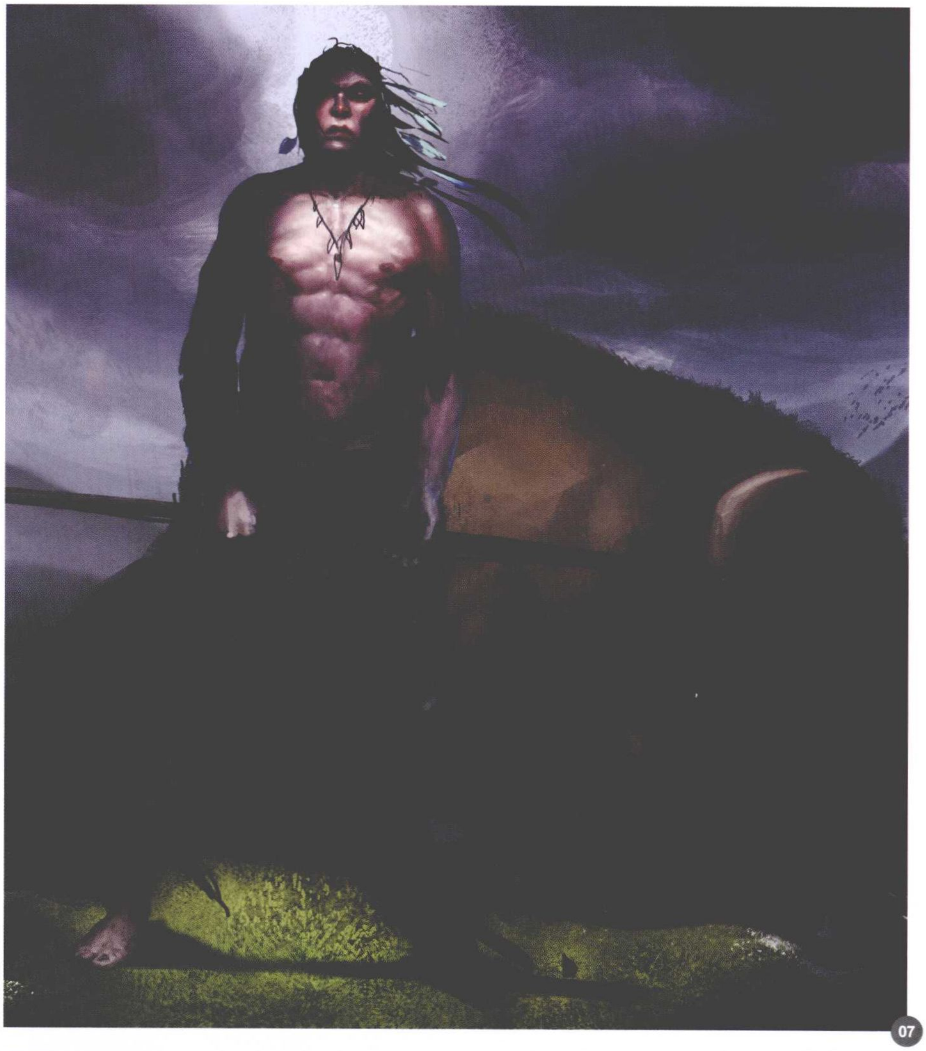
同时，我开始将重点转移到如何修饰人物上，因为我希望角色尽可能简单，不想因为各种各样的修饰元素而画蛇添足。但是，我希望战士的姿态不会淹没在不计其数的图层和令人应接不暇的细节当中。另外，我还对水牛进行了进一步处理，从而让水牛皮肤的颜色更加暗淡，表面看起来更加粗糙。我开始考虑是否要让水牛眼睛完全变暗，去掉最后的一点儿微光，因为想要表现出水牛的生命已然逝去，并不是一件简单的事情。

然后我将整幅作品旋转到水平的状态，开始重新审视。虽然我也不能肯定自己是否会更喜欢这种效果，但我还是想要全力完善构图。画面倾斜之后，看起来就有种摇摇欲坠的感觉，从某种意义上来讲，我还是很希望达到这种效果的，因为我觉得这样的画面更加引人入胜。我接着添加了一些细节以及重点色（飞扬的发丝中有一抹红色的发带），这样的处理方式会更加突显角色的面部特点（**图08**）。

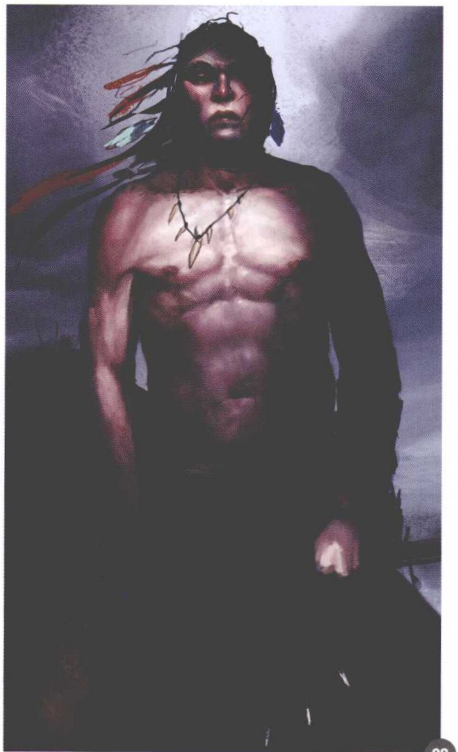
不过，我最后又回到了倾斜过的画面（**图09**）。之所以决定采用这个方案，是因为我想创造一种眩晕感。接着回到天空的部分并进行了调整，采用之前提到过的圆扇形细硬毛刷画笔和硬边圆画笔。所有的笔触都要尽可能的随意，因为我希望给予天空一种动感，从而和另外两个主体的静态特征形成妙趣横生的对比。一般如果你想要细化某个物体，就很有可能会让这一物体显得更加呆板。其实道理很简单。你可以考虑一下现实生活中的情形，一个物体的运动速度越快，看起来似乎就越模糊不清。我还引入了一些轮廓光，让整体画面表现出更大的戏剧张力。所有这些都是使用硬边圆画笔来完成的。另外，我还裁剪了画布，因为我觉得按照原来的尺寸，角色与观众之间的距离似乎太远了。

我对草丛也进行了处理。最开始是从使用Photoshop自带的草画笔入手，然后按照自己的想法调整了方向，同时调整了尺寸与间距，希望呈现出多样的草坪。在设定好画笔之后，我便将其覆盖在地面上。这个过程实际上并没有什么特别的：你只需要研究一些有关草丛的资料，在此基础上搞清楚自己想要在场景中保留多少真实性和精确度就可以了。我选择了半写实的风格，希望能够增加一些奇幻的色彩。

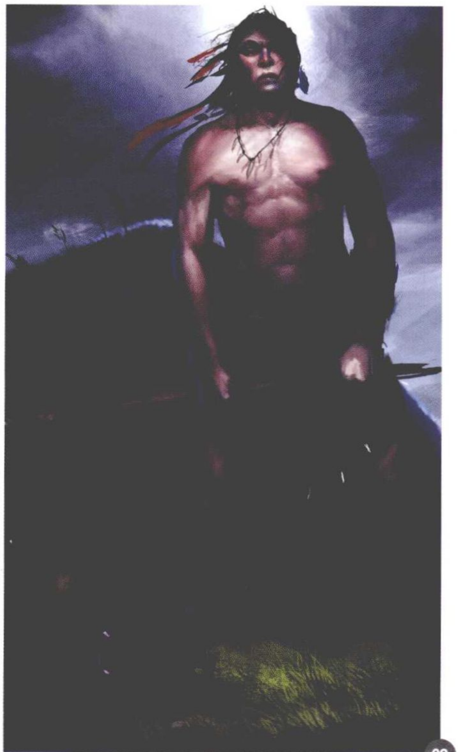
在对草丛部分完成了初步描绘之后，我选用硬边圆画笔，将“大小抖动”和“不透明度抖动”的“控制”选项调整为“钢笔压力”，让草丛的部分有些变化，同时进一步进行细节



07



08



09

调整与修改。这个步骤完成之后，后面基本上就是进一步完善了（**图10**）。

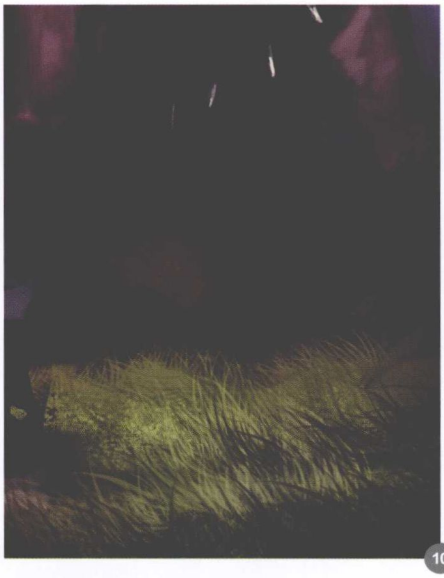
此时，我们基本上就有了一张非真正意义上的终稿（**图11**）。实际上，我并没有真正大功告成的感觉，总是觉得还有待改进，对于这幅作品也是如此。我想要进一步加以修缮的地方还有很多。这里举例就是为了教学，所以这次就姑且接受这一“成品”吧。当然后来，我还是将所有的元素都进行了调整，做出了进一步的改善。我加强了一下乌云的部分，并完善了野牛的细节，希望可以进一步突显这个庞然大物的体积。我将之前使用的硬边圆画笔更换为圆点硬画笔，这样就可以更好地呈现出粗糙斑驳的水牛皮。想要完成这项操作，只要勾选“画笔”面板中的“散布”选项，然后移动滑块就可以了。同时还需要妥善使用画笔的“间距”选项，这样才能呈现出更好的效果。

我还添加了一些身体方面的设计，而且每一种都不会喧宾夺主，干扰到观众对战士雄健体魄的关注。我认为对于一个战士来说，至关重要的工具就是他的身体（仅次于他的头脑）；他越是身壮如牛，就越显得致命。对于我在画面中想要呈现的一个身手敏捷、动如脱兔的角色来说，他强健的身体一定要一目了然地呈现在作品当中。

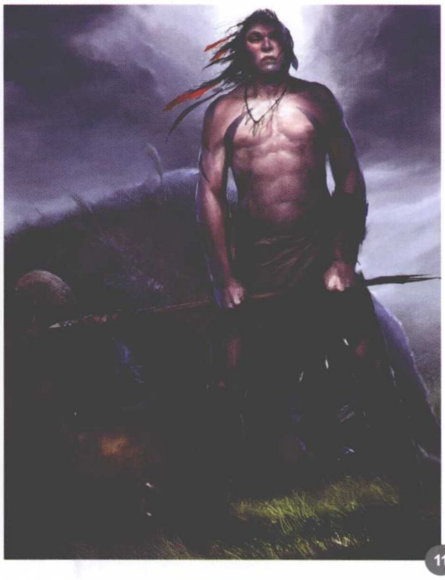
对于草丛的部分，我复制了之前的图层，将其混合模式设置为“叠加”，以突出对比效果，之后继续在图层上作画。这样的处理方式会让即便是暗色的地方也抹上一丝光亮。我对躯干的部分也进行了图层叠加，只是用之前提到过的圆点硬画笔轻柔地下笔，从而增添人物的质感。

所以，最后的画面就是这样：这个具有标志性意义的美洲原住民整体风格似乎十分随意。希望你喜欢我提供的教程，也祝你在自己的创作过程中好运！

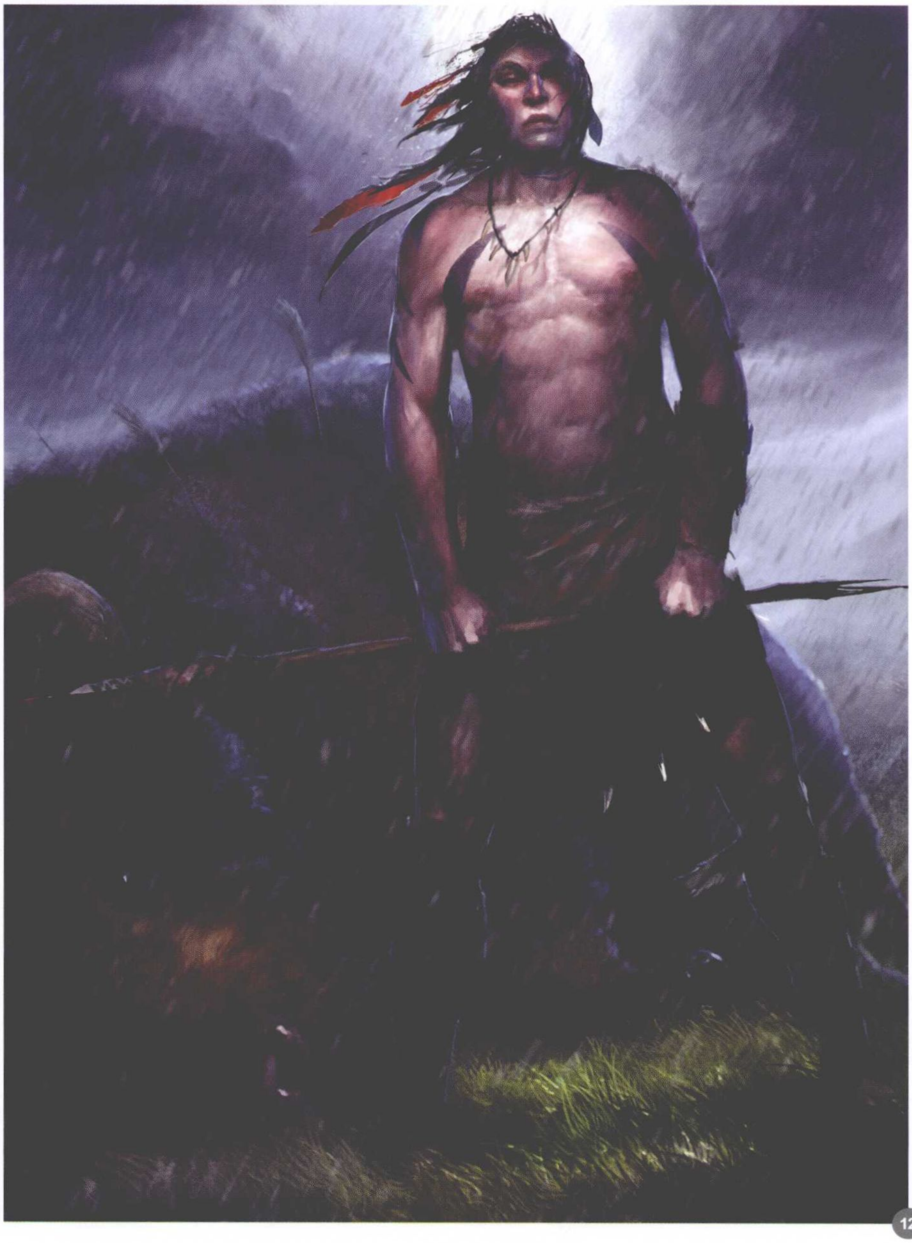
备注：为了增添创作的乐趣，我还在短时间内完成了一幅以风雨交加为背景的作品。实际上，这幅作品在准确性方面大打折扣——角色的皮肤在雨幕中应该更光亮，而且光线色调过于偏暖色了——但不管怎样，能边创作边玩乐还是一次相当不错的体验。我在不同图层上使用了圆点硬画笔，然后使用“滤镜>模糊>动感模糊”命令进行了模糊处理，之后我动手对不断坠落的雨点进行了一点涂抹和描绘。注意，雨点的表现一定要强调模糊感（**图12**）。



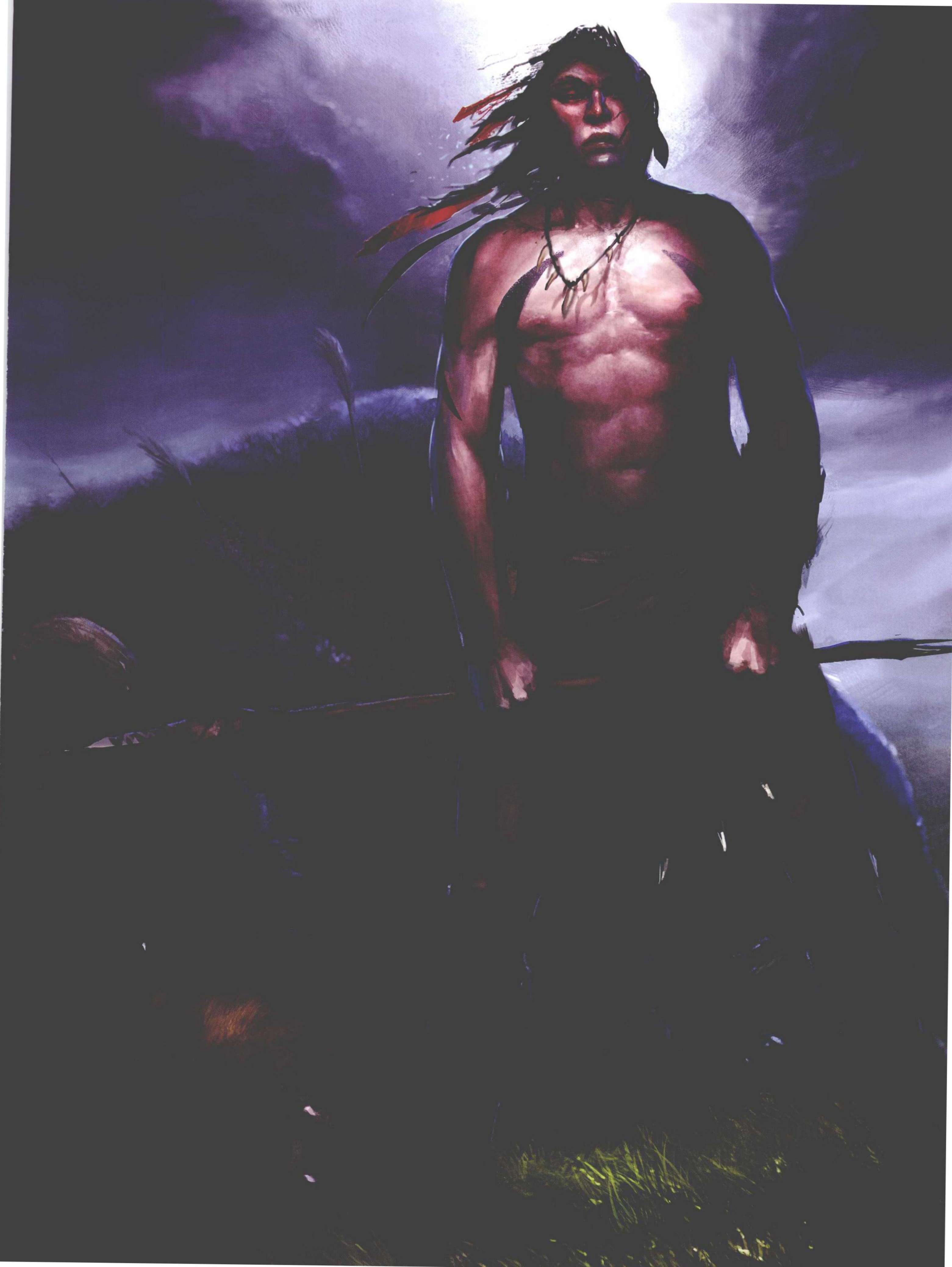
10



11



12



北欧海盗

乔恩·麦科伊（Jon McCoy）

导言

在编制这一教程的过程中，我得到的任务是以北欧海盗为主题创作一幅概念插画作品。我先从确定几个关键词入手，因为这样可以帮助我敲定这幅插画作品的美学风格以及光照和氛围。我希望作品中的北欧海盗看起来战斗力超群，在具有悲剧色彩且光线暗淡的情境中也可以脱颖而出。以这样的初步设定为基础，我确定了一个契合主题与风格的人物姿势与表情。我在创作的每个阶段都会使用参考材料，同时还会沉浸在与我想要表达的情绪一致的音乐中。希望这个教程能够帮到读者朋友们。

草图与轮廓

对于这幅作品，我希望能够呈现出一个强有力的人物轮廓，同时希望这个轮廓能够尽可能地体现北欧海盗的特征。显然，北欧海盗的牛角帽就能够达到这一目的。用色块勾勒出一个大致的形状后，我开始考虑还有哪些元素可以在这个看起来斑斑点点的成片的形状上做文章，比如表现出角色的手臂和武器。在绘制成片的部分时，我使用了标准的硬边圆画笔，并且保证压感选项始终处于激活状态。接着，使用相同的画笔作为橡皮擦，修剪出了自己想要的形状（**图01**）。

01

情境设计

当我按照自己的想法对北欧海盗这一角色进行了初步设定后，就开始思考表现什么样的形象可以达到最自然的效果。刚开始，我设想让一个身负重伤的北欧海盗负隅顽抗，背水一战。但后来，随着草图的大致完成，并且开始刻画其他要素（比如他手中的剑）后，我觉得，如果将这个北欧海盗设定成剑子手，效果可能会更好。我的脑海中立马浮现出了一个男人伸长手臂的画面，这个姿势完全符合我的要求。于是，表现的关键就是呈现他双手的姿势。再加上北欧海盗手中利剑的角度，整个画

面都被添加了一种沉重感。在这样的情境中，对比鲜明的元素可以更好地烘托彼此。如果北欧海盗是在砍树，他并没有将手中的利剑对准人，那么整个画面的意味就会截然不同，即便他的姿势和衣服并没有什么变化（图02）。

情境的另一个层面是人物的服饰。要想正确地表现角色的着装，使其符合时代特色与地域风格，你需要研究当时这一群体的着装打扮：他们如何制造自己的头盔，他们的利剑和盾牌上会添加什么样的修饰元素等等。当然还需要尽可能地吸收多元化的风格。

氛围与动感

作品中角色的动作以及画面所传递的信息一旦确定之后，我就开始思考还可以通过什么样的方式来加强画面的张力。在这个阶段我还不想深入到照明的部分，所以只对现有元素进行了少许处理，当然前提是不要抹掉元素的棱角。另外，我还加入了烟雾萦绕和乌云密布的效果，这样不仅能突显画面的纵深感，同时还可以强调作品的动感（图03）。

我选择了一些云彩画笔，然后把它们当做橡皮来使用。另外还可以做文章的就是流量值，可以利用这一选项慢慢地描绘出烟雾的部分，同时还可以让画笔呈现出不同的外观效果（图04）。

构图原理

在这个阶段，我发现现在的构图看起来非常“倾斜”。所以我需要利用现有的角色创造一个非常具有冲击力的平面人物形象，从而确保整幅画面能够妙趣横生，引人入胜。我借助相反的形状和构图设计线绘制了有趣的抽象形状，例如与战斧和双手方向相反的形状。我尽量做到不会有两条以上的构图线相交于一点，从而形成多个完美的X形结构。在示例当中，你会发现，持剑的手、战斧和手臂/腿部的线条构成了一个小三角形。如果所有的构图线都在同一点相交，整个构图就会分散观赏者的注意力，甚至会让人产生烦躁的情绪。想要研究其中的奥妙，安德鲁·卢米斯（Andrew Loomis）的*Informal Composition*是不错的选择（图05）。

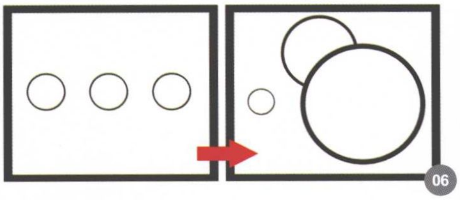
想要进行构图方面的练习，有一种方法会让你受益匪浅。画三个圆，然后在一个框架当中以工整但是毫无规律的方式将它们排列起来。接下来，形成一套“微型构图”，尽可能地表现出最具有动感的组合方式（图06）。

02

03

04

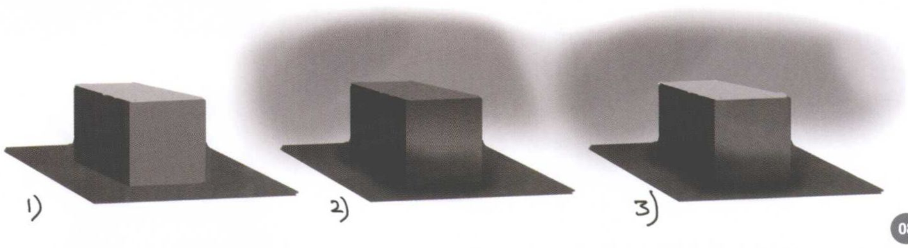
05


06

07

背景部分采用“正片叠底”

最开始，我有意将背景的部分留白，原因主要有两点。第一，我希望在绘制草稿阶段能尽可能地将注意力放在角色上。第二，我知道在后续阶段可以使用正片叠底的方式来处理背景的部分，而且不会涉及太大的工作量。因此，在作品的构图和情境达到令人满意的程度后，我在图层组的上方新建了一个混合模式为“正片叠底”的图层。因为背景是纯白的，所以只可能通过处理让颜色变暗。利用正片叠底的图层混合模式会产生出色的图层效果，而且对暗色的处理效果也会令人相当满意。我使用了大型的软喷枪和自定义云彩画笔，主要将精力放在创作光照渐变效果上。接下来，我擦掉了角色身上颜色过深的部分。通过这种方法，我完成了作品的氛围与整体照明（**图07**）。



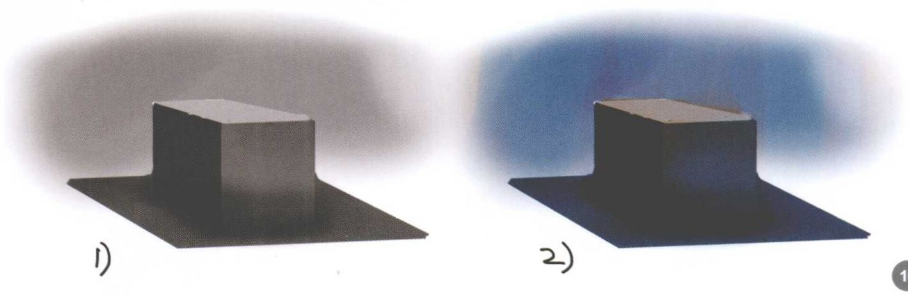
08

图08展示了我对北欧海盗这幅作品到底采用了哪些处理方式。我首先绘制了一个底层图层，然后在底层图层的上方新建了一个混合模式为“正片叠底”的图层，并在这个新图层上绘制。最后，去掉了这一图层中不在高亮区的部分。

09

叠加、色彩平衡与强光

通常情况下，我在给作品上色的过程中会使用不同的图层混合模式。对于北欧海盗这幅作品，我首先上了一层蓝色和橙色的底色，从而基本确定了作品的色温（是冷色调还是暖色调）。接下来，我在画面中色彩最暗的部分使用了“强光”混合模式，然后在这些区域画上了纯红色。使用叠加的方式是没法达到这种效果的，因为这种操作无法影响到纯黑或者是纯白的部分，但强光却会让黑色显得更加剔透。接下来，我用色彩平衡调整图层把图像调整到我喜欢的色调（**图09**）。



10

图10展示了在黑白图像上只用一次正片叠底混合模式会得到怎样有趣的色彩效果。在进行这样的处理后，可以选择在顶层画上不透明效果，因为这样就可以去掉那些看起来很明显的黑色笔触。

肤色

有些时候，在使用正片叠底和强光图层混合模式时，角色的肤色看起来会有些奇怪，很容易显得暗淡而没有生气。一般出现这种问题的主要原因是使用了一种色调来描绘人物的皮肤。事实上，皮肤包含了多种色调和饱和度，因此想要作品中的皮肤看起来真实可信，就需要进行很多努力。实际上，想要掌握到得心应手的程度，你需要进行大量的练习，但最关键的还是要让角色插画看起来更有冲击感。因此，我重新调整了画面的色阶，将注意力完全放在皮肤的部分。同时也保留了上一个版本的色板，这样如果想在后续阶段再回归原来的方案也非常方便。当角色皮肤从色彩层面来看足够自然之后，就可以将它们重新复制回蓝色的暗光版本（**图11**）。

研究表面散射会从真正意义上帮助你理解皮肤的绘制方法，了解通过怎样的处理方式才

能让皮肤看起来栩栩如生。在图12中，你会看到球体1只有一个由浅到深的色调；而球体2则使用了很多色调，每次过渡到真正的暗色之前，饱和度都会加深。

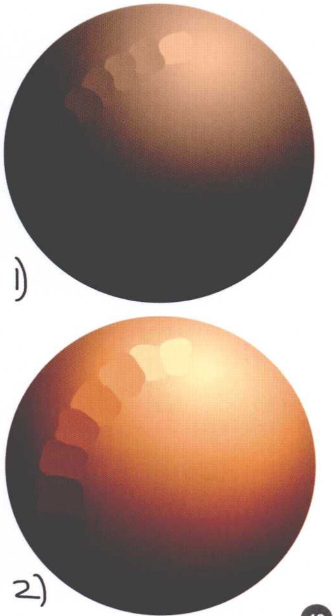
姿势优化

我对北欧海盗进行了进一步的调整，并增加了一些细节，像皮链、腰带、饰钮和铠甲等，这些都参考了大量的资料。在图像绘制阶段，我总是会时不时地停下来，隔开一段距离观察一下自己的作品。我希望可以重新分析一下角色的姿势，从而保证每一个元素都尽可能的完美。对于这个图像，我曾经试图移动农民的手部和头部，但我最终还是决定保持原样。然而北欧海盗的头部总是让我觉得有点不对劲。所以，我利用套索工具选择了角色的头部/头盔，然后使用复制与粘贴的处理方式创造了一个平面的选区，这样我就可以将这个区域移来移去。在尝试了多种选项之后，我最终决定进行细微的位置和角度调整（图13）。这样做可以突出北欧海盗挥剑时的冲击感。每次在作品中进行某种改变的时候，你都要问问自己，这种改变到底是会冲淡画面的效果，还是会让画面效果更为强烈。

颗粒与最终效果

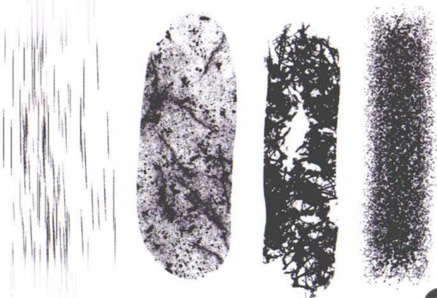
我从一开始就知道，自己希望这幅作品可以有非常强烈的纵深感和令人过目难忘的视觉效果。因为画面中的天气看起来阴云密布、暗淡无光，所以我想应该通过描绘狂风骤雨来与之前的描绘相映成辉。落雨不仅能突显画面的氛围，更能增添大量的反射、镜面光、颗粒和水花四溅的场面。在描绘落雨的过程中，我利用标准的圆边硬刷制造了一个自定义画笔，然后在圆度设定中尽可能地将其拉平。接下来的主要工作就是在散射值上面做文章，不停地调整，直到觉得落雨的效果可以展现得栩栩如生为止。

11



12

13


14

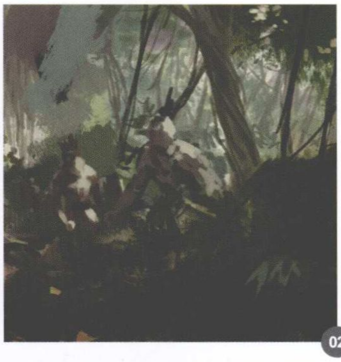
另外，我还运用颗粒自定义画笔在图像中加入了磨砂和泥浆等效果，通过这些细微的操作更加细化了画面的纹理。除此之外，我还对这些元素进行了少许的动感模糊处理，从而大幅度地加强了图像的纵深感（图14）。最后，我还在画面中加入了晕影效果，在模糊边缘部分的同时，进一步强化了焦点（图15）。

毛利人
蔡斯·图尔（Chase Toole）

我的画作

我在起草画稿时一般会用色彩先勾勒出相对比较抽象的形状，在这个阶段只需确定大概的色彩方案即可。因为在后续完善作品时将背景设定在了丛林环境中，所以用绿色、蓝色和黄色（再加上一些红色和紫色来进行平衡）比较合适。我比较倾向于在这个阶段用边缘粗糙的大画笔，试着创造出一些“随性”的形状，这些形状有助于激发思路，进一步推进理念的深化（图01）。

01


02

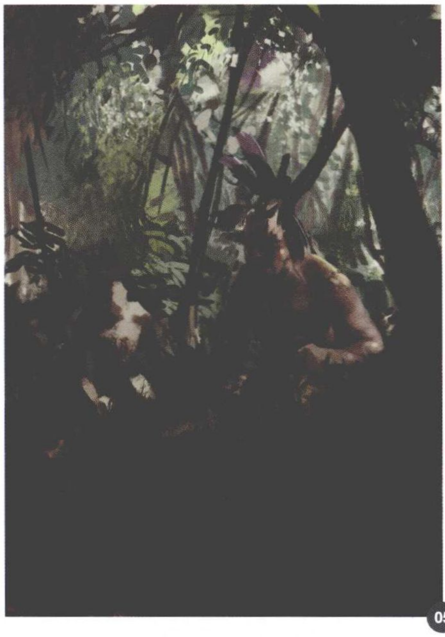
在早期阶段就在画面中增添人物是一种至关重要的处理方式，因为这样做有助于保持画面色彩的一气呵成，以及构图形状上的如出一辙。通常情况下，在这个阶段都很有讲究，因为你必须要同时思考构图、叙述、比例尺、情绪等众多要素。我会在这个阶段标示出光照的方向和光照强度，因为我想尽早看到作品可以达到怎样的戏剧张力（图02）。

在画面当中，眼球动作也是至关重要的，所以我试着用大面积色彩创造出能产生视觉干扰的有趣画面。最终我利用自定义画笔完成了这个所谓的“视觉干扰”点。由于我个人非常喜欢绘制纹理的部分，所以对于我来说，这个阶段通常都非常有趣（图03）。

03

接下来从真正意义上开始增强画面的喧嚣

04



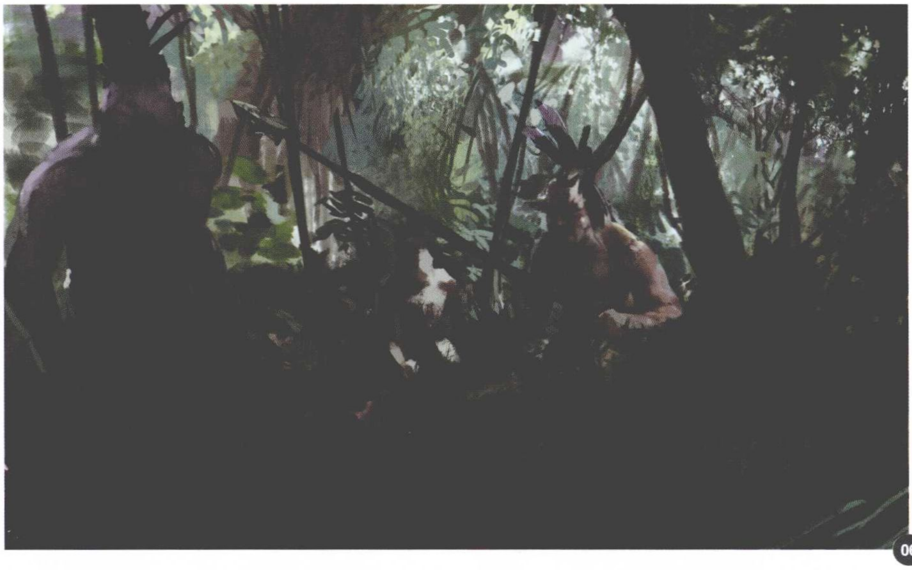
05

感，我在Photoshop中另外创建了一个新图层，然后大刀阔斧地留下了很多不断变换方向的笔触。然后，我创建了一个图层蒙版，利用相对较小的纹理刷对画面中的某些部分进行了蒙版处理（**图04**）。

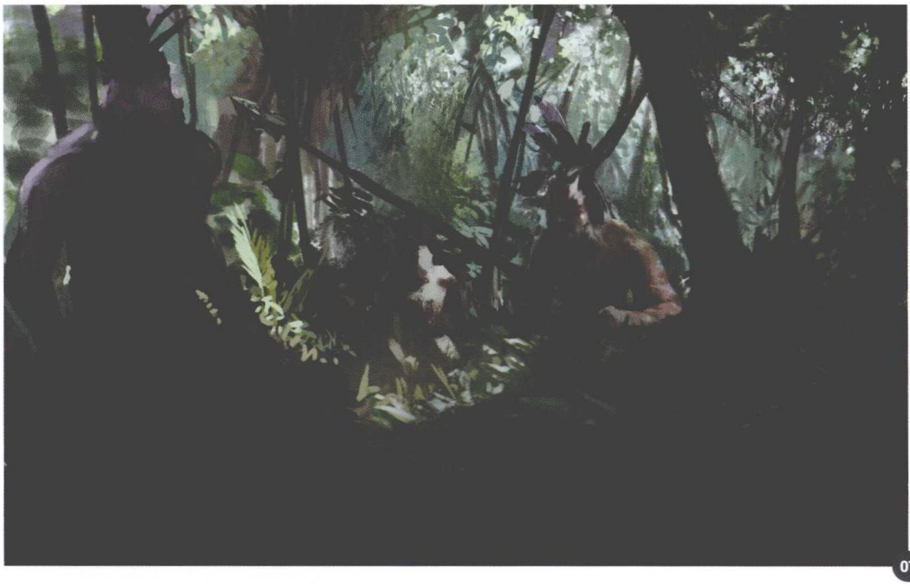
因为画面中央的人物（也就是距离右侧最远的一个）位置相当居中，而且对比效果相当强烈，所以基本上可以将其看做是画面叙事的主要角色。于是，我从完成这个角色设计开始后面的阶段（**图05**）。

随着作品的不断深化，我通常会不断地进行色彩调整，希望能够创造出耳目一新的感觉。有些时候，在经过一系列的调整之后，我会误打误撞地发现某个非常不错的配色方案。我还设置了两个快捷键用于翻转画布；其中一个快捷键用于在竖直方向上翻转画布，另外一个对应的则是水平方向上的翻转。这样的操作方式对我来说很重要，可以帮助我发现作品中的纰漏（**图06**）。

我希望可以借助光柱将这群部落成员拆分成几个部分，这样就可以加强画面的纵深感，进一步烘托氛围。照射到森林地面的光线同样会牵引着观众的视线在作品上移动。所以我加入了一支矛，将画面在竖直方向上进行了一定的分割，并且从某种意义上为背景里的人物设置了框架。实际上，在画面的这个位置加上矛只是为了试试效果。到最后，我可能还是会把这只矛拿掉，但是不管怎样，即便是犯了错误也无伤大雅，因为它们会让我们更加深入地了解自己（**图07**）。



06



07

不管什么时候描绘皮肤或叶子这类光滑的表面，我都会试着减少笔画的数量。如果我开始在同一个笔触上来回运笔，就会觉得是在毁掉手中的作品。换言之，我会有意识地培养自己在落笔之后马上抬笔的习惯。在处理这幅作品细节部分时，我会时不时地缩小画面，看看自己刚完成的部分是会为作品增光添彩，还是画蛇添足。同时，我还会倾斜一定的角度来观察自己的作品，这样才能在不被细节过分吸引的前提下捕捉到所有的形态（**图08**）。

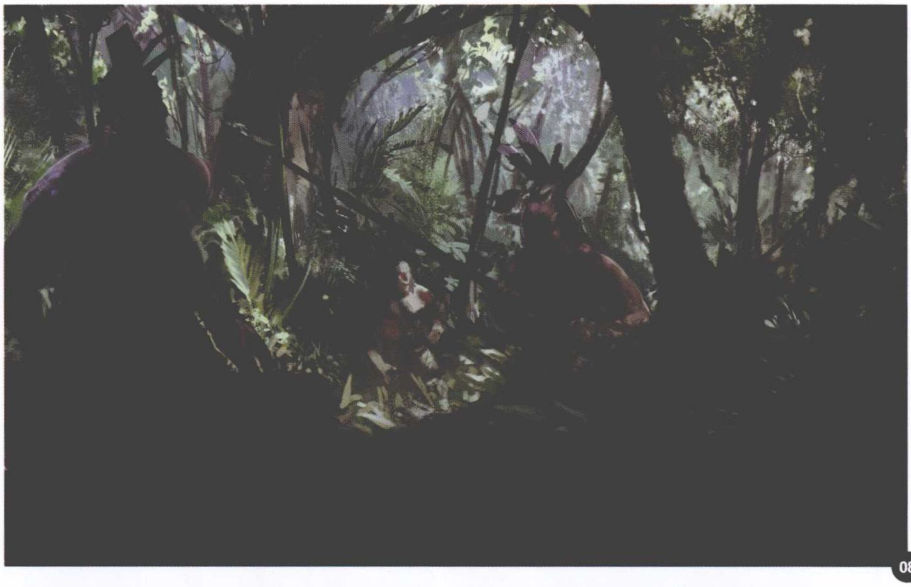
我开始逐渐发现，位于显著位置的这个毛利人蕴藏着巨大的潜力。他的框架和姿态将在整幅作品中起到举足轻重的作用，所以，我在后续阶段会更加精细地调整这一角色。我希望他有一种威震四方的感觉，所以就使用了套索工具来选择这一角色，然后将其复制再粘贴到一个新的图层，并在这个新图层上调整他的躯干，与此同时，他的面部也开始逐渐成形了（**图09**）。

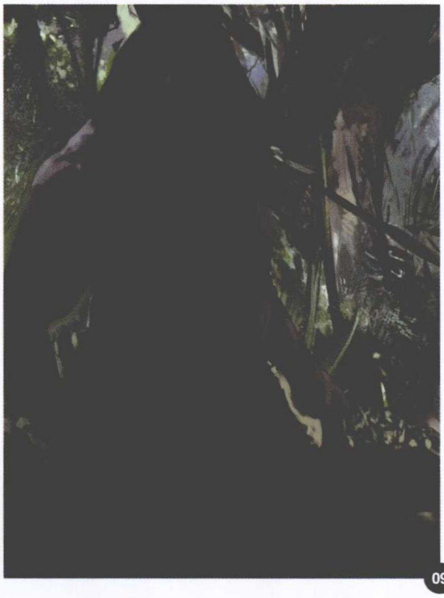
到了这个阶段，我开始翻阅各种各样的资料，从而确保自己对武器和服装的设计朝着正确的方向推进。对了，还有文身的部分——如果没有文身，毛利人看起来就显得很假（这一点确实值得注意。无论你希望通过插画表现的对象是什么，都一定要抓住精髓，并且在作品当中一目了然地表现出来，这样主题才能跃然纸上）（**图10**）。

Quick Tip: 我最后还是去掉了那只矛，同时添加了更多的树叶和树木。想要描绘树叶的部分，有一种方法的效果很好，而且操作简便，就是使用套索工具。这样的操作方式不仅会让树叶的轮廓效果生动，同时也给予了创作人员在不影响作品其余部分的前提下多加尝试的灵活性。一般而言，我会尽量不使用树叶画笔，因为如果无法得心应手地使用这种画笔，最后的效果就是，所有的叶片看起来就好像是伸出来受伤的拇指一样。除此之外，描绘树叶的过程很有意思，所以为什么不让自己好好地享受这份乐趣呢（图11）？

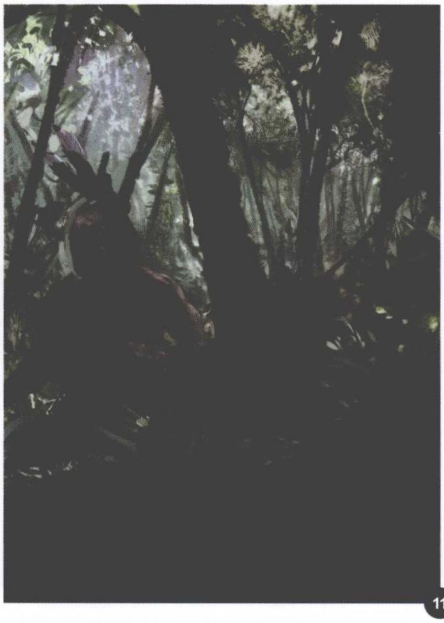
对于在画面中心位置的角色，我不太喜欢他和观众之间毫无交流，所以，我在这个环节又进行了一次调整。因为他身上有很多反复描绘的痕迹，所以我决定从头开始（**图12**）。

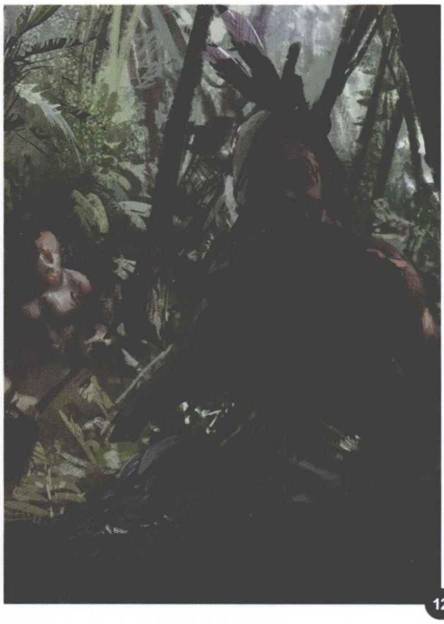
我注意到场景的光源好像没有什么强烈


08


09

10


11


12

的效果，所以，我创建了一个新的图层，然后将这个图层的混合模式设置成“滤色”。接下来，我选择了黄色偏橙的颜色，然后使用喷枪工具重新完成了光照的部分。在使用喷枪工具完成光线的时候，很容易偏离原来的既定轨道，所以我尝试了一下之后，将这个步骤留到了最后。

13

对于细节工作，我会尽量使用大画笔，同时在必要的时候修改画笔的属性。这样的处理方式还有助于对各种要素进行相应的改进，并理清视线在画面上移动的方向（**图13**）。

我试图提升画面中关键点的分辨率，从而让观众可以尽可能容易地辨认出来。我还多次对画布进行了翻转，从而确定自己是否有疏忽的地方，之后，这幅作品基本上就已经大功告成了。随着目光在画面上移动，我发现画面中还有很多小空间，可以隐藏一些其他色彩和喧闹的要素。我大量使用了涂抹工具。通常情况下，我会先画上两三笔，然后在笔触之间进行涂抹，以这种方式完成彼此之间的过渡，从而模拟出（或者至少是尝试着模拟出）新鲜笔触的效果（**图14**）。

然后再添加几笔，要尽可能改善构图。我还进行了几处色彩和色阶上的改动，从而进一步将色彩分离开来。另外，我还使用了“USM锐化”滤镜，让图像的边缘部分可以进一步突显出来（我发现锐化的程度要视图像的尺寸而定，图像越大，就意味着锐化程度越弱）。完成锐化和色彩调整之后，可以添加一些柔和的光线和灰尘的颗粒，因为这样可以尽可能地控制好光线。到了这个阶段，这幅作品就大功告成了（**图15**）。

14

阿兹特克人

理查德·蒂尔伯里（Richard Tilbury）

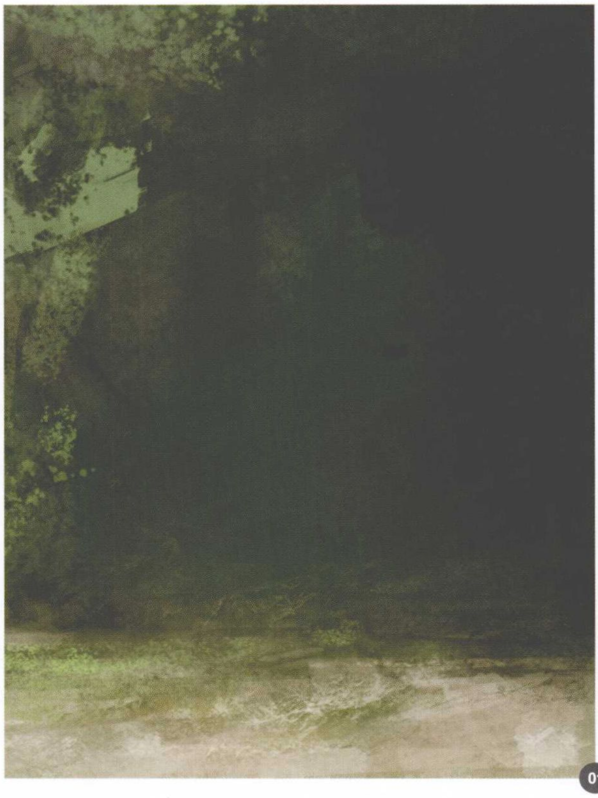
导言

阿兹特克人原本生活在墨西哥中部，14世纪到16世纪是这个民族的鼎盛时期。他们的文明中闪耀着一些令今人叹为观止的艺术与建筑成就，而他们的历史也蕴藏着丰富的传统。也许阿兹特克人最闻名于世的传统之一就是活人献祭，这一点在从当时流传下来的手稿中有所描绘。

在搜集资料方面，由于那个历史时期没有任何照片，所以，只能依靠画稿和复原的服饰。为了编写教程，我决定创造一个半写实风格的角色，即一方面基于真实的历史记录和手稿，另一方面将历史还原与想象元素结合在一起，这样的设定应该会更有意思。

起草画稿

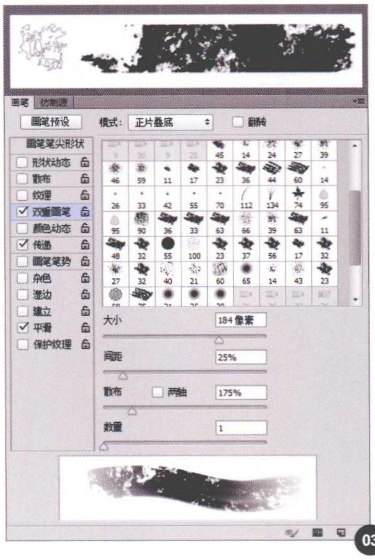
因为阿兹特克人的文化和社会，甚至是他们曾经生活的土地，都让人觉得蕴含着五彩缤纷的魅力，所以我从一开始就确定整个画作的配色方案要包含众多的饱和色，从而让整体配色较为丰富。在翻阅了大量的参考图片后，我形成了这样一个印象，就是阿兹特克人的服装不仅做工精细、热情洋溢、美轮美奂，而且还装饰着很多华丽的珠宝，但这些服装可能只会在庆典场合中穿着。即便如此，我还是希望可以利用类似的要素对作品中的阿兹特克战士进行些许修饰，让角色形象可以更加妙趣横生。



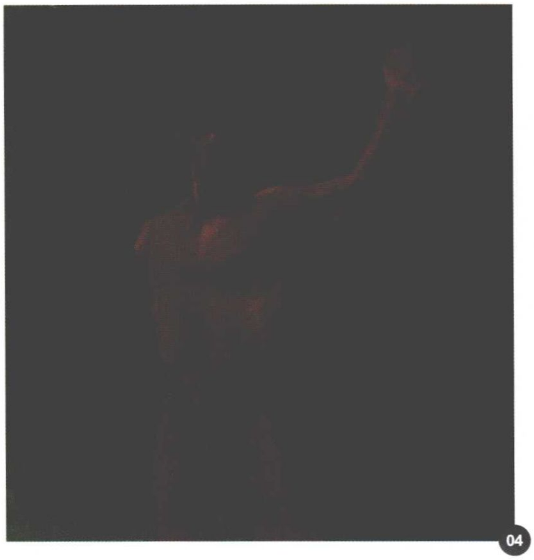
01

02

“如果你从事游戏行业的工作，就要养成将画作分成不同图层进行创作的习惯，以防被人要求改这改那。”



03


04

我想象着这位战士稍微讲究了一下穿着，以便参加某种形式的典礼或者是庆祝活动。

第一步就是用一些生机勃勃的绿色填充背景，表现出丛林、植被和地面。**图01**展示了利用纹理自定义画笔完成的草稿。

我用来绘制树叶形状的画笔如**图02**中所示，不仅使用了散布的效果，同时还使用了双重画笔选项。另一种画笔如**图03**所示。在这个阶段，我的主要目的只是去掉苍白的背景，创造一个可以用于进一步创作的底色。因为这一背景和角色处于不同的图层，所以即便这时背景还处于相对模糊的状态也无伤大雅，因为在具体绘图的过程中，还可以随时进行调整。

在大致完成了背景部分之后，过渡到战士的部分（**图04**）。战士的躯干，主要是用单一的中等色度填充的。奠定了这一底色之后，就可以开始进行阴影和亮光处理了。

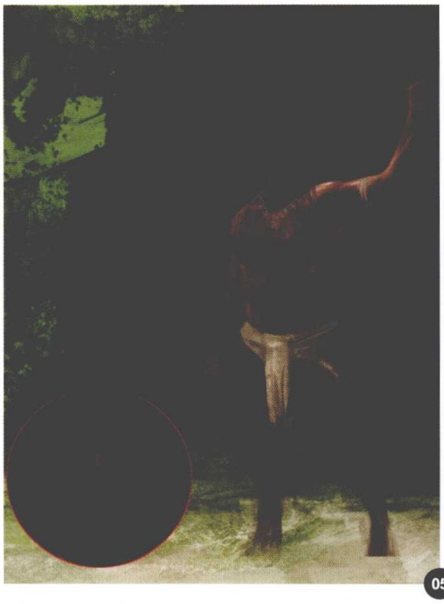
深化细节

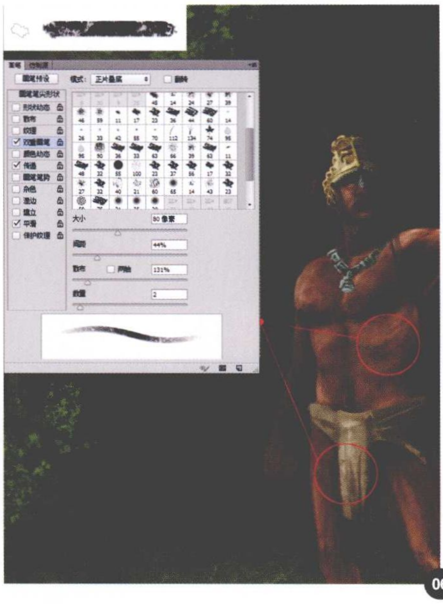
图05展示了绘制的下一个步骤，到了这个阶段，图片已经加入了第三个图层，我开始在这个图层上添加衣物和饰品。如果你从事游戏行业的工作，就要养成将画作分成不同图层进行创作的习惯，以防被人要求改这改那。将衣物和角色放置在不同的图层，就意味着改动起来相对比较容易。比如你的艺术总监可能会要求你对服装进行改动，如果一开始就将各种元素分割开来，不仅会节省大量的时间，还能省去很多麻烦。

我粗略地画出了用羽毛装饰的头饰。根据所参考的资料，这种头饰在阿兹特克艺术中占据了重要地位，我迫不及待地想要在自己的作品中加入这一元素。除此之外，我也开始着手处理战士的面部特征，在画框相对偏左的位置添加了一个光源。

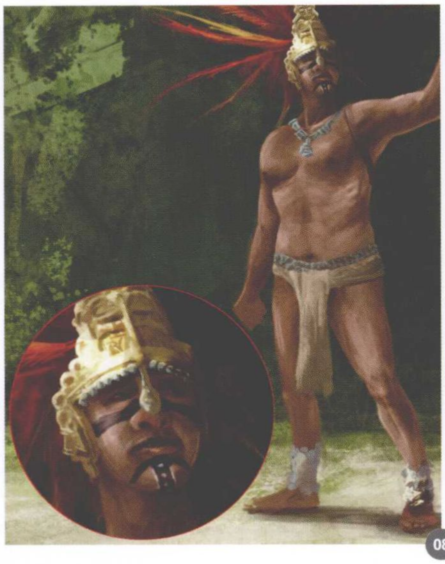
我开始使用纹理丰富的粉笔画笔来构建角色的骨骼（**图06**）。另外，我还将角色的位置稍微上调，并且朝着画布偏右的方向移动，因为在原本的构图中，角色看起来似乎有些压抑。

我对角色具有庆典意义的头饰进行了延伸，如**图07**中所示。为了在画面左侧，也就是太阳直射的部分制造一处亮光，我对这个部分所在的图层进行了复制，然后将混合模式设为“滤色”（内插1）。接下来，我使用橡皮擦来


05


06

07



08

09

擦除没有直接沐浴在阳光中的区域，只留下了一小部分（内插2）。

我想在战士身上涂上迷彩色，因此另外创建了一个新图层来实施这一操作。这样，我就可以在不影响图片主要部分的前提下，在这一图层上尝试不同的色彩与混合模式，操作起来也非常简单。我从面部开始，最后选择了“正常”混合模式，因为这种模式最适合我的需要。为了确保迷彩色与照明达到浑然天成的效果，我用橡皮擦工具使高光区显示出半透明的效果（**图08**）。

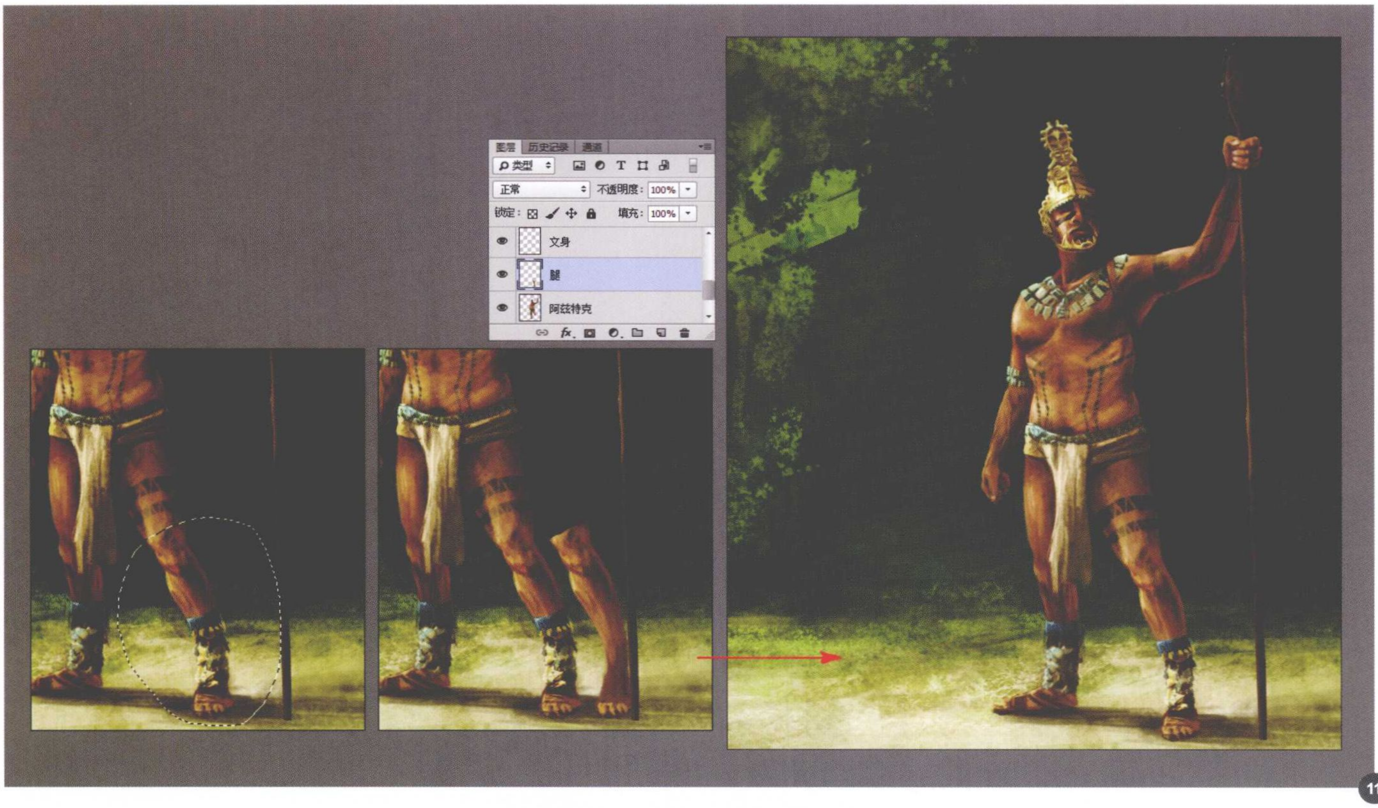
角色的肤色看起来有些单调。为了增强对比效果，我添加了一个“亮度/对比度”调整图层，并将两个参数的对应值都调至+30，然后在面部添加了更多的黑色，并且将调整图层的效果限制在角色的左边（**图09中的左图**）。你还会注意到，我在角色的颈部添加了一些额外的装饰元素，其所在图层在“图层”面板中命名为“图层3”，位于文身图层的上方。

我已经完成了面部迷彩的部分，但我还想进行更多尝试，希望可以给战士添加一些纹身，因此另外创建了一个新图层。“叠加”混合模式可能是最合适的设置，我还用白绿色在角色的躯干和四肢周围（**图10内插**）描绘了一些形状。你可以看到当混合模式改变后，这些元素就会出现在全图的效果中。

现在，整体照明效果成为困扰我的另一个因素，因为现在的效果看起来毫无趣味，根本没有我刚开始希望达到的生机勃勃。为了加以改进，我将之前的两个调整图层与角色所在图层合并，然后又用了两个调整图层：“曲线”调整图层以及“亮度/对比度”调整图层。**图10**中，左侧是使用两个调整图层之前的图像效果，而右侧是合并多个图层并且使用相应设置之后的效果。显然现在的配色方案更加丰富，而且光照效果感觉更为温暖，更有热带气息。

在绘画过程中，我意识到人物的右腿看起来有点儿扭曲，小腿的弯曲程度看起来似乎有些夸张。我决定从膝盖往下创建出选择区域，然后再进行旋转，按照这种方式进行了修改（**图11**）。当然，你也可以使用Photoshop中的变形工具，但有时这种操作方式可能会让图片的整个轮廓变形。不管选择哪种方式，实际效果都还不错，选择哪种主要看自己的喜好。

10



11

小腿部分复制完成之后，我旋转了一下，然后使用橡皮擦工具擦除角色图层上不需要的部分，同时混合了所有能够看得见的缝隙。从**图11**中，你可以看到之前（左图）和之后（右图）的效果。在进行了这项操作之后，我又旋转了服装图层上脚踝部分的装饰，从而配合腿部的新位置。

你会注意到，我还去掉了红色羽毛的头饰，因为我觉得这个元素的存在好像破坏了画面的平衡感。因为我非常看重服装的部分，所以把羽毛替换成了更小的装束（**图12**）。

虽然这个角色身着庆祝仪式上穿的华服，但他的身份是一个战士，所以我认为给他配上一个典型的阿兹特克武器才能契合他的身份特征：我选择的武器是“马夸威特”。这种武器实际上是用木头制作的，介于棍和剑之间。其边缘部分还镶嵌着黑曜石（又称为火山玻璃）。这种材料的自然特征包括高锋利度与高硬度，因此是用于切割和穿刺的最佳材料（**图13~图14**）。

最后的润色

到这个阶段，图片的绘制已经接近尾声，但是我们还需要进行细微调整，从而提升图片的效果。虽然我希望将重点放在战士而不是背景上，但我还是觉得可以从纹理的真实度入手来改善植被的效果。我在3DTotal的免费图片

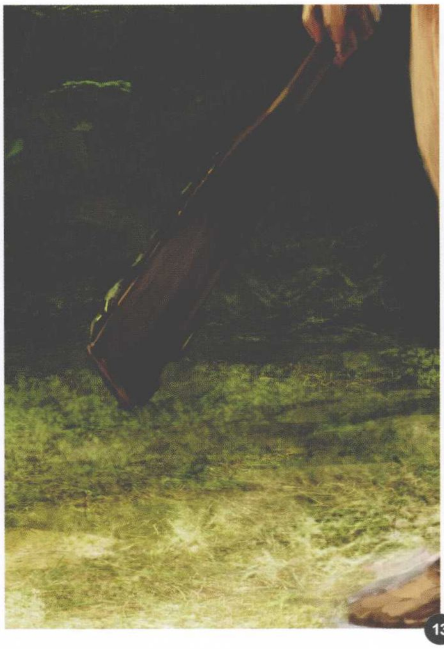
12

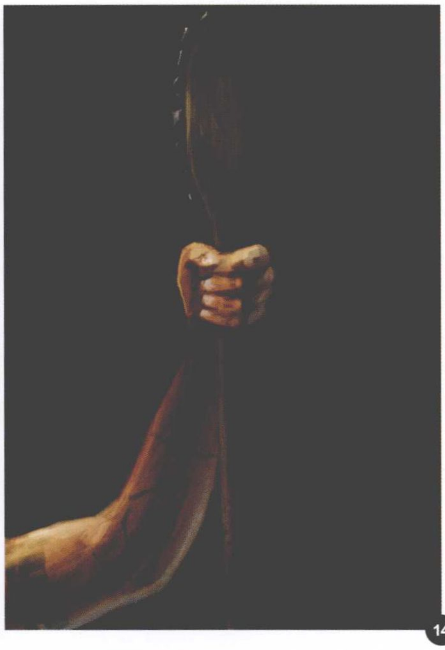
库里搜索了一下，发现有两张图片完全符合我的要求。你可以通过本教程后面的链接找到这些纹理素材。

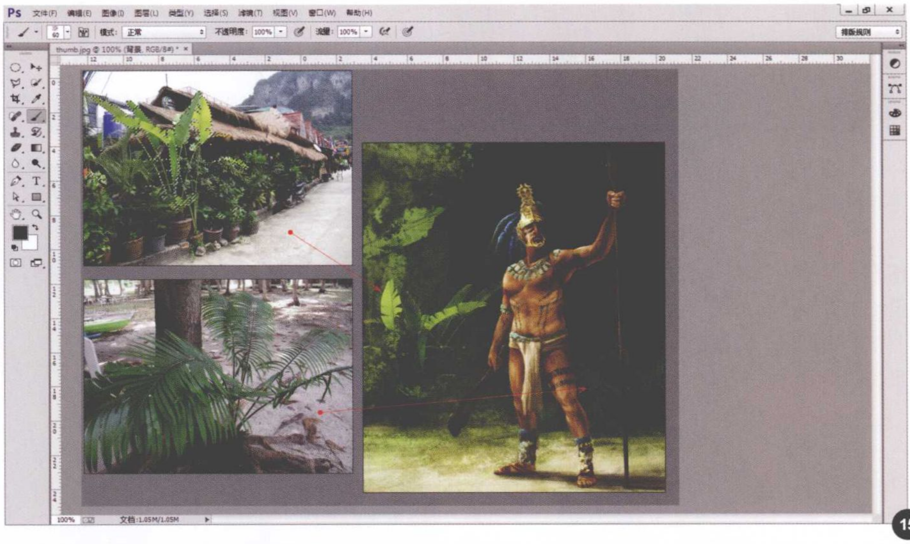
在使用第一种纹理的过程中，我围绕前景中大块的树叶部分创建了选区，然后将它们粘贴到作品中去（**图15**）。两张图片都粘贴完毕后，我通过降低对比度校正了两幅图片的色彩，与此同时，还调低了置于作品下方的树叶的饱和度。

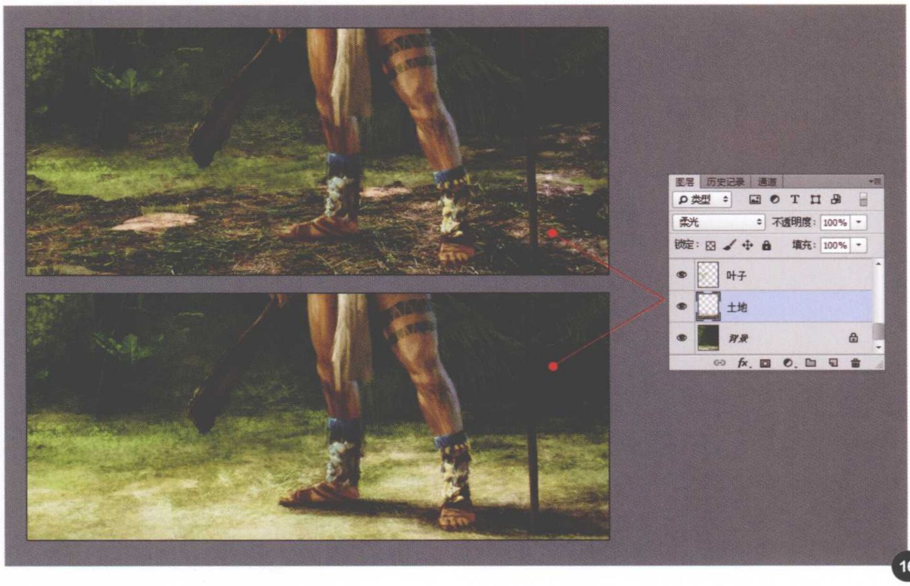
我还找到了另外一张可以派上用场的图片，图片中描绘了一小块土地，还有四散的草丛。于是，我决定用这张图片和丛林的地面部分进行叠加（**图16**）。我还使用了变形工具在垂直方向上调整大小，以便提升透视效果的准确度，同时将混合模式设置为“柔光”模式（下方图片）。

我还想加强“曲线”调整图层的对比度，然后又另外增加了一个最终图层，在这一图层上为战士的右侧添加了一些反射光。在进行了这项操作之后，这幅作品就算是大功告成了。


13


14


15



16

你可以下载一些参考文件（JPG格式），与这一教程结合使用，具体的网址如下：www.3dtotalpublishing.com

FREE RESOURCES Download from: www.3dtotalpublishing.com

奇幻风格

伊格纳西奥·巴赞·拉斯卡诺（Ignacio Bazan Lazcano）

导言

如果一幅绘画作品的大小、纵深感和构图都已经确定了，我们应该如何进行绘制的具体操作呢？下面我将会向大家介绍如何在人物和背景之间的相互关系上做文章，如何理解角色，如何处理光线与阴影。我的想法是希望整个教学过程生动有趣，任何读者理解起来都不会吃力。

让我们先从尽可能确定绘画作品的细节入手。在这个环节要尽可能做到尽善尽美，因为这样在探讨色彩方案的时候就会相对简单很多。我本身就是一个缺乏耐心的人，所以平时喜欢直奔色彩方案规划这一主题。但这一次出于教学的目的，我会耐心地放慢脚步，在开始探讨色彩方案之前进行更为细致的设定。

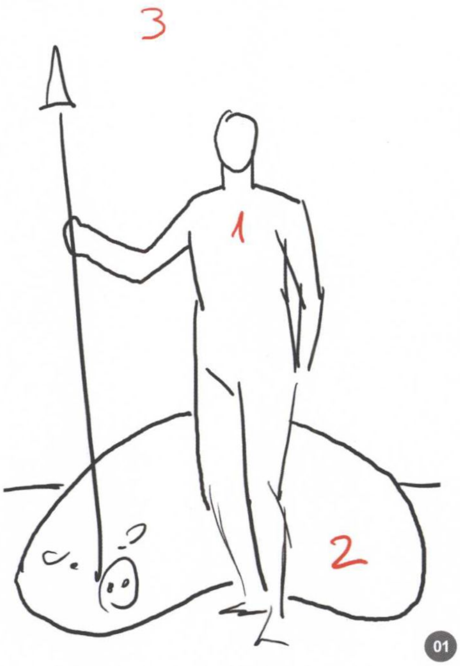
我选择了下述几个主题进行讨论：

- 如何选择底色；
- 人物建模与光照方向；
- 色彩的匹配；
- 最后的细节；
- 特别收录

如何选择底色

想要知道自己应该使用什么底色，我们一定要考虑下述几个因素：

- 作品中的场景是发生在白天还是夜晚；
- 我们希望塑造什么样的环境或场景（森林、沙漠等）；
- 构图中包括几个角色；
- 我们希望在绘画作品中展示什么，哪些元素应该放在背景中。



01

02

正如大家所见，在这幅图当中有三个要素：一个战士、一只野猪以及背景（**图01**）。战士是其中最重要的组成部分，因为我希望所有人都可以目不转睛地将注意力放到他身上（**图02**），所以我们应该尽可能地借助色彩将角色与其他元素分开。

你可以通过色彩的运用表达很多东西，这一点想想就让人觉得不可思议。因此，从创作流程一开始就规划好要使用哪些色彩，不失为明智之举。**图03**列举了三个不同的例子，你在判断选择的底色是否合适时就可以参照这三个例子。

在第一个例子当中，背景是冷色的，所以暖色的运用显而易见——用具体的例子来讲，画面中首先映入眼帘的是野猪。显然这样的色彩运用和我们的预期南辕北辙，因为按照我们的设定，战士才是应该牢牢抓住观众视线的主要元素。在第二个例子中，所有的元素都使用了暖色，因此没有任何一个元素能从画面中跳出来，想要牵引观众的目光在画面上移动难度很大。最后，在第三个例子当中，我们找到了最佳方案。背景部分使用了暖色，和野猪融为一体，呈现出非常融洽的效果；而战士则使用了蓝色，从次要元素中脱颖而出。与此同时，战士和野猪的身体部分都使用了同一种偏冷的色彩范围（**图04**）。

想要使用新的色彩选择，只需要将自己的画稿设置为正片叠底混合模式，然后画上三种颜色即可（**图05**）。

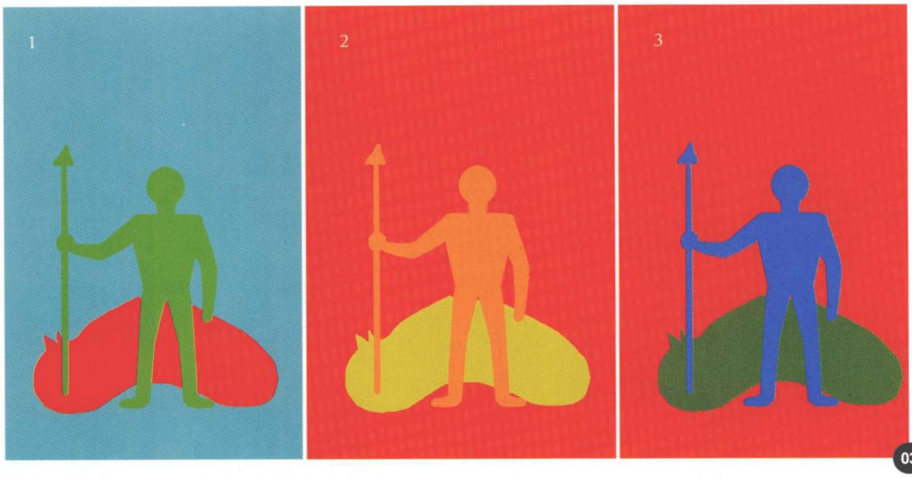
“伦勃朗是这一时期最名垂史册的大师之一。在他的作品中，我们能看到很多成功运用光线与阴影的杰出范例。”

人物建模与光照方向

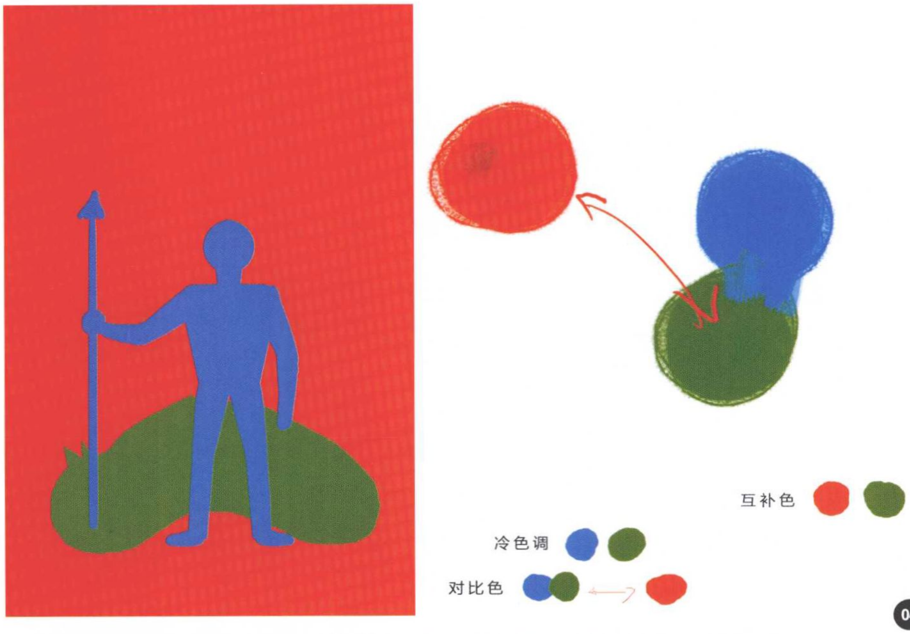
在开始创作之前，我们首先界定出强光和阴影。在目前这个阶段，我们会开始用色彩覆盖草稿中原本的线条。为了牵引观众的视线，我选择了具有戏剧性的光照效果，与写实风格背道而驰，但这样的处理方式会让图像呈现出更为强烈的戏剧效果，也更加有趣（**图06**）。

如果你欣赏巴洛克时代的绘画作品，你就会看到很多明确运用戏剧性光照与对比的范例。伦勃朗是这一时期最名垂史册的大师之一。在他的作品中，我们能看到很多成功运用光线与阴影的杰出范例。**图07**中体现的就是与之类似的光影处理手法。

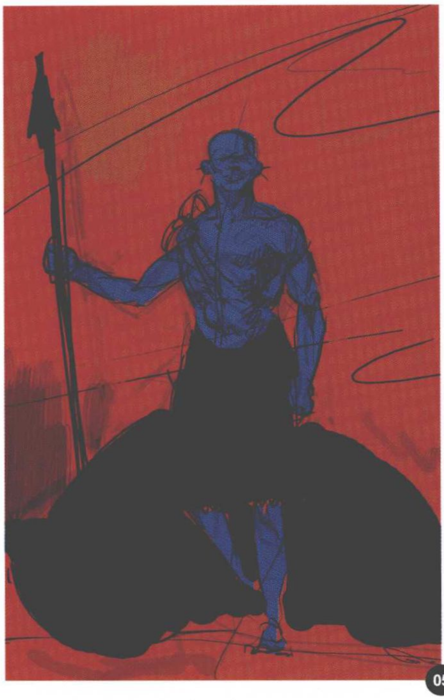
下一个步骤就是塑造人物的形状。为了完成这个环节，你必须首先对形状有一个全面的了解，然后在此基础上利用光照的方向来理解这一角色沐浴在光线下的效果。战士的头部和面部是由若干几何图形构成的。之前你可能已经看到过无数次这些形状在图像中的组合运用，但是，掌握形状的运用更加重要，因为这些形状有助于你在绘制头部的过程中更好地呈

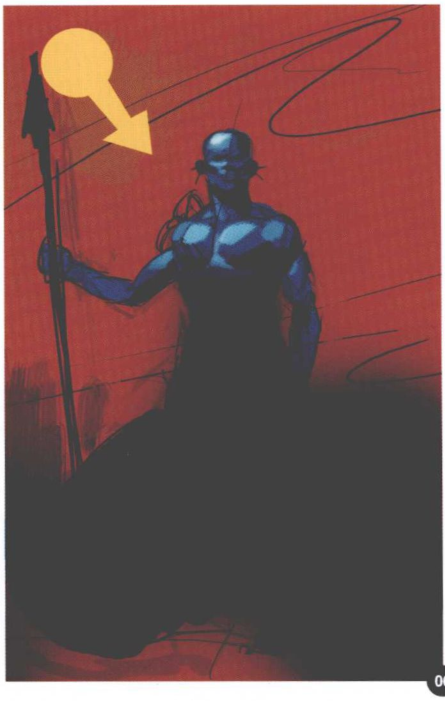


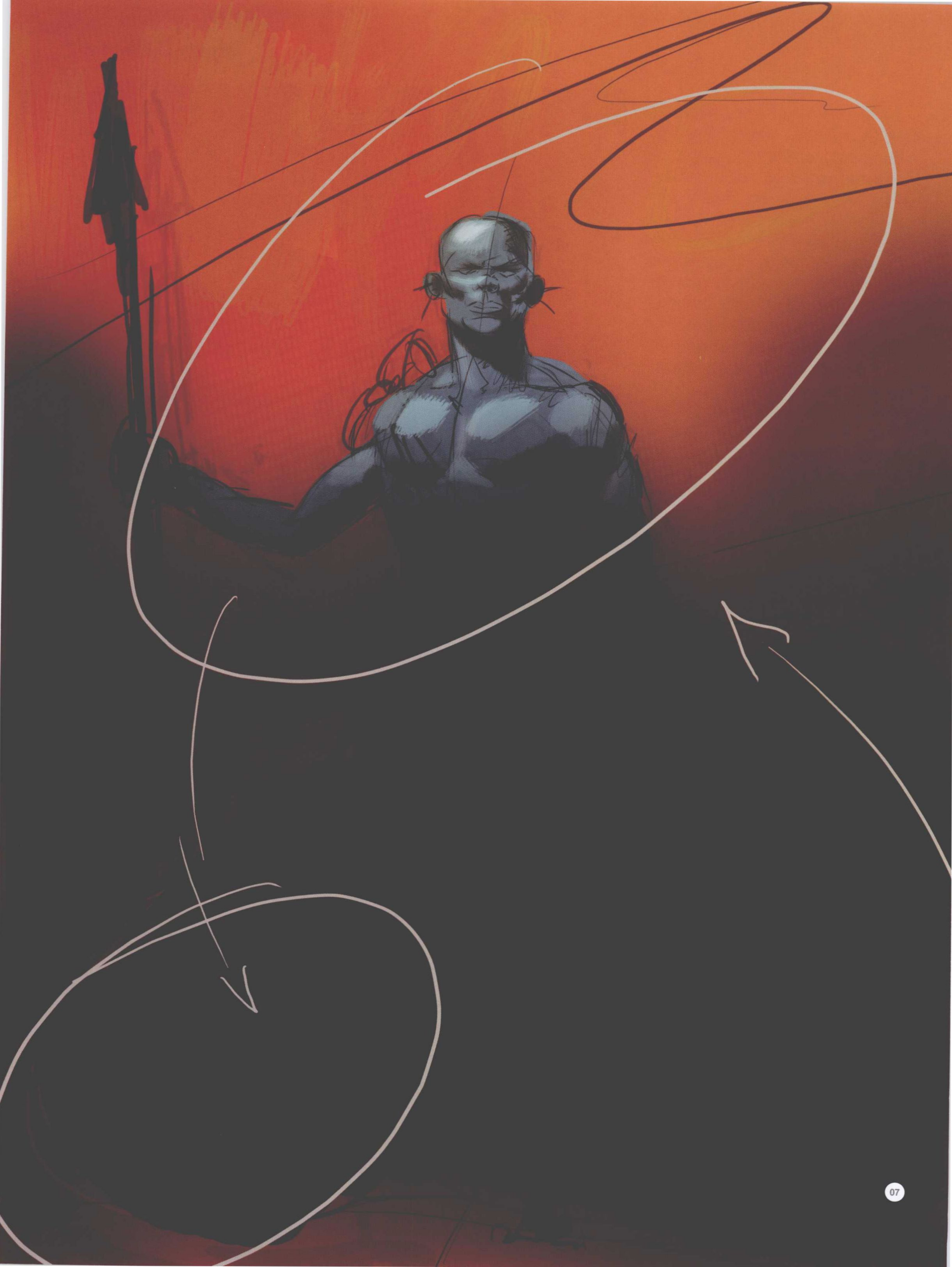
03



04


05


06



现出立体效果。在**图08**中，你可以看到这些形状是如何构成面部的。

利用现有的知识，我们便可以开始为战士的脸部上色了。在**图09**中你可以看到我加入了一些背光。这就意味着我给战士的脸部加入了一些背景色，尤其是在暗部。这可以使角色看起来就像融入了背景色当中。

色彩的匹配

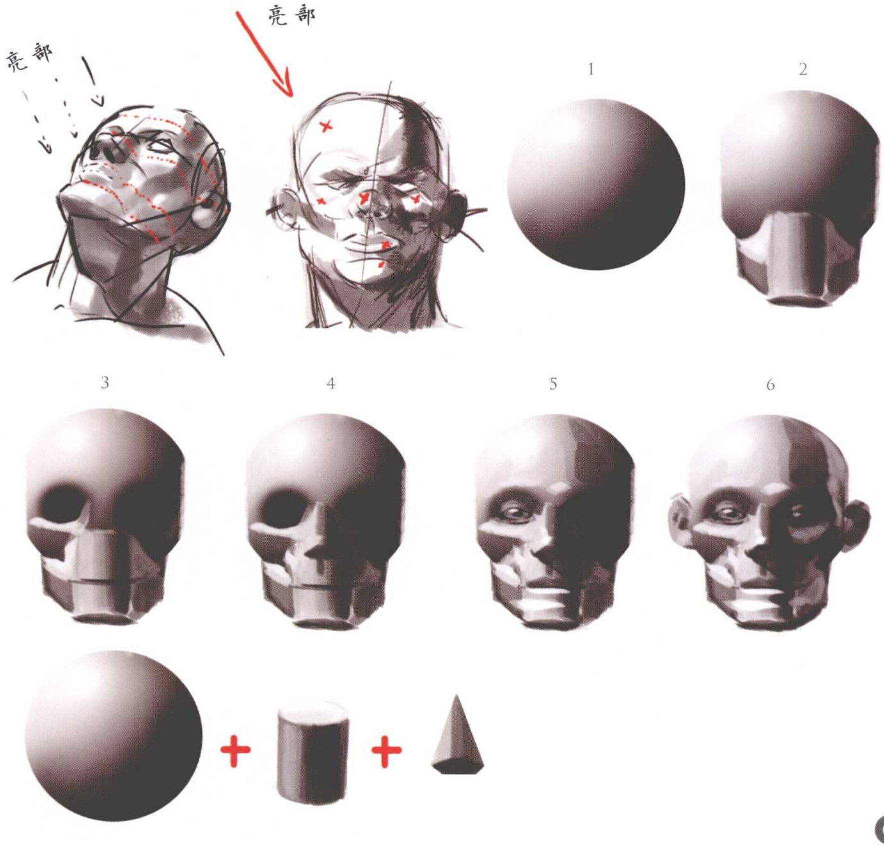
绘制过程的这部分围绕如何调整画面中不同要素的对比色平衡。为了更好地加以诠释，我在橙色的背景当中画了一个蓝色的苹果（**图10**）。想要说明某件事，利用简单的图形会让对方更容易理解。记住，在使用各种色彩作画的过程中，一定要用同一种色彩覆盖整个画面，这就是所谓的底色或主色。接下来，在构图中的每一项元素上添加上基本色。

如果我们观察下面的这些图片，就会一目了然地发现蓝色物体与橙色背景之间的对比。因为我们希望这一物品可以融入背景当中，同时也希望它可以从背景中分离出来，我们就需要控制使用橙色与蓝色的量。如果物体位于更远的背景当中，就需要更多地使用橙色而不是蓝色。通过这种方式，我们就可以创造出更为强烈的纵深感或距离感。

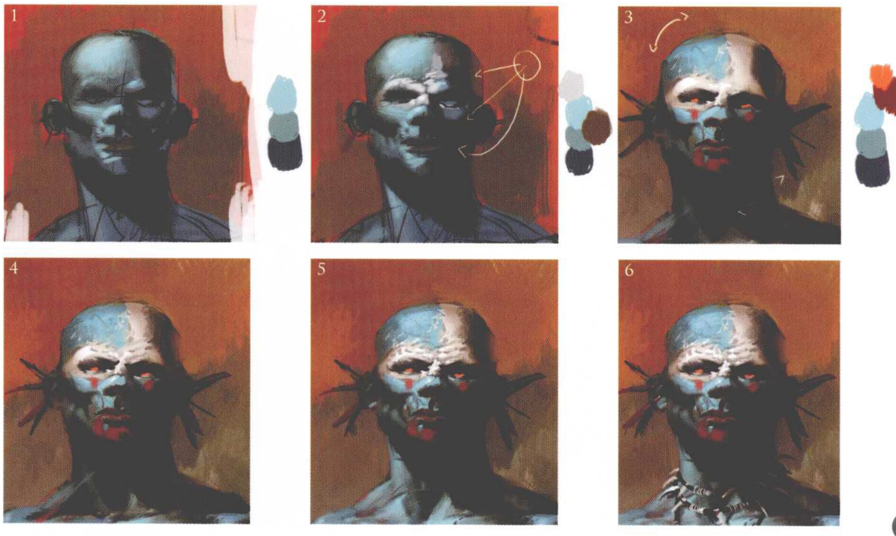
物体或多或少都会反光，反光程度主要取决于物体的材料。正因如此，我们才可以轻而易举地将一块布和一块铁区分开来（**图11**）。

最后的细节

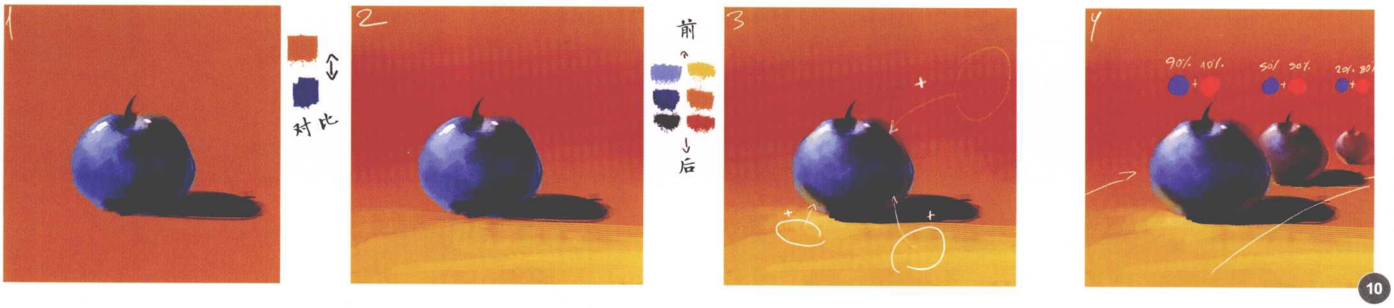
如果你已经确定了角色和背景，同时也完成了光照设定，就可以开始添加一些生动有趣的要素，让画面从视觉层面上看起来更有吸引力（**图12**）。有时，如果已经在一幅作品上花费了大量的时间，你可能会觉得有一点儿无聊，想要将其弃之一边。如果产生了这种感觉，最好停下来歇几个小时。当你在休整一段时间后再次出现在作品面前时，你就会开始思考自己希望调整哪些部分，或者是否想要进一步在一些重点区域上下功夫，如角色的面部。



08



09



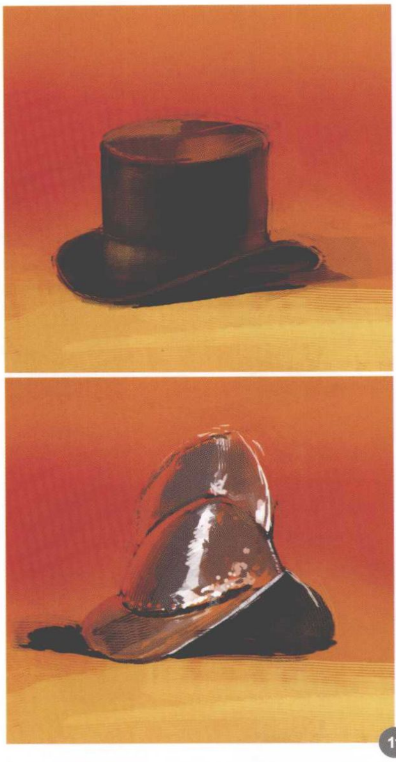
10

在**图13~图14**中，你会发现我调整了几个兴趣点。

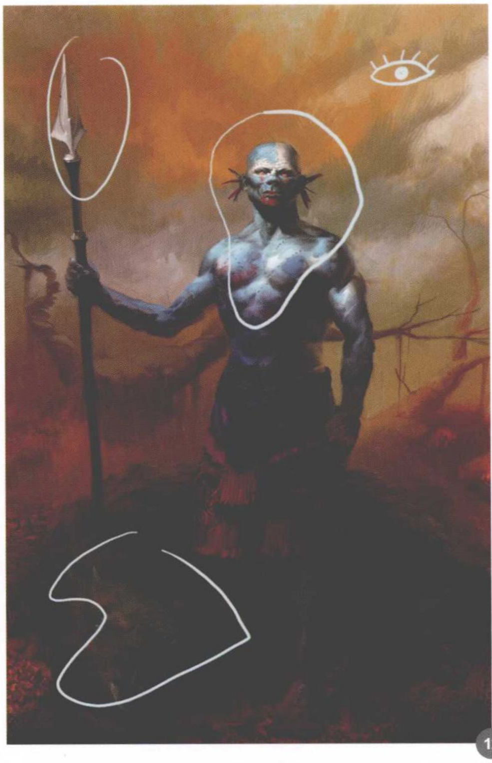
一段时间之后，我决定完成一个更具卡通风格的版本，如**图15**所示，无论作品是什么风格，规则同样适用。还有另一件重要的事情需要记住，就是一旦你了解了这些要素，就可以开始尝试任何适合自己的风格。

结论

在几乎所有的教程当中，我都写到过，自己会尽量避免谈论程序、步骤或特效。我认为任何人都可以使用自己喜欢的工具作画。事实上，你即便只是凭借一支画笔，无需应用特别的图层或效果，就可以画出令人赞叹不已的作品。最重要的是，你要掌握传统绘画的技巧，然后才能随心所欲地创作。试着创作一幅只有两个图层的作品——第一个图层用于起稿；第二个图层用于上色。你会发现，你也可以创作，而且这个过程非常有趣。希望你会喜欢我的教程（**图16**）。



11

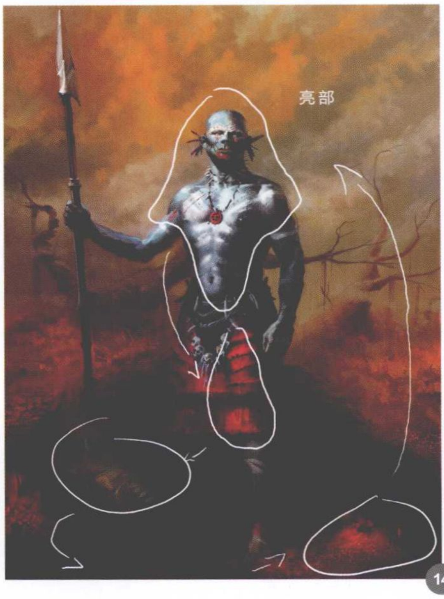


12

13

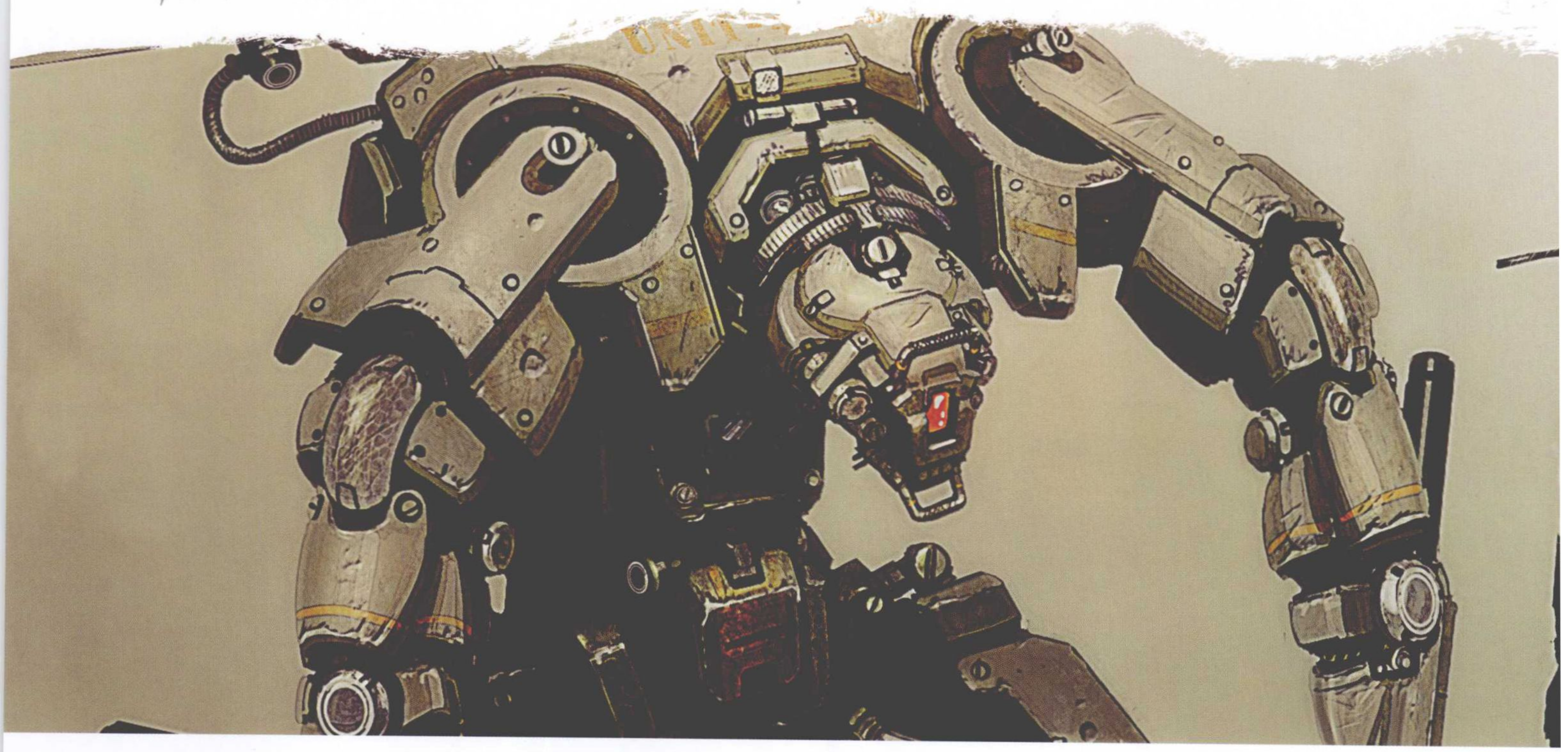
你可以下载自定义画笔（ABR）文件，与这一教程结合使用，具体网址为www.3dtotalpublishing.com。这些画笔都是用Photoshop CS3制作的。

FREE RESOURCES
Download from:
www.3dtotalpublishing.com



14

15



侦察机器人
亚历山大·伊格莱西亚斯（Alexander Iglesias）

导言

大家好，我叫亚历山大。我有很多机械类作品。有些人可能觉得，这是一种冥冥之中的召唤，也许，他们的想法是对的。当你开始从事机械类创作的时候，就会发现，无论是在绘制、设计还是建模以及其他流程中，机器人作品都会给你带来无穷无尽的乐趣，这个事实毋庸置疑。在创作过程中，你可以使用很多美学处理方式，可以赋予设计丰富的灵活性与功能性，还有机器人与生俱来的各种各样的炫酷因素。这些因素综合起来就意味着，机器人创作总会给人带来妙趣横生的体验，至少对我来说是这样的。在创作这幅图像的过程中，我的目标是创作一个某种形式的侦察机器人。让我们继续好好探讨这个话题吧。我使用的工具包括Wacom品牌影拓系列三代画板、Photoshop CS5，还有各式各样的画笔和纹理。

理念

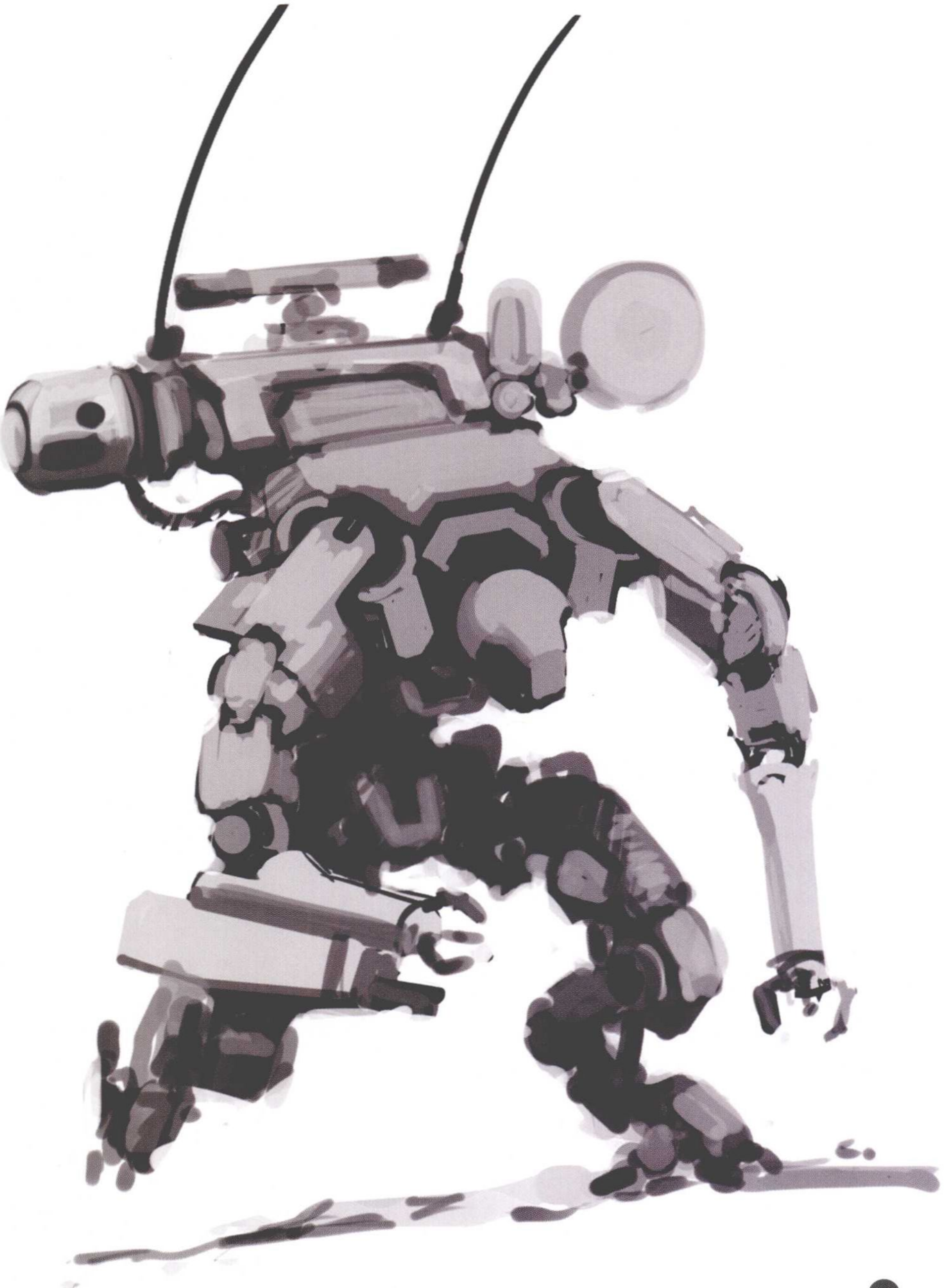
通常情况下，你应该停下来真正思考自己的设计应该融合哪些要素，这样的思考通常会给你带来诸多好处。当然，这个步骤也不是必不可少的（因为是否需要这个步骤在很大程度上取决于创作这幅作品的目的是为了自娱自乐，还是为了服务客户，以及你对创作主题的熟悉程度如何）。只要沿着创作主题深入思考就可以了。想象一下这个侦察机器人应该发挥

01

什么样的作用，它需要什么类型的设备，它的部件需要哪些配置，它的设计需要体现出怎样的技术水平。

“我首先从这些形状入手进行细化，更加细致地调整不同部件的角度，并且进一步细化那些原本粗糙的形状，直到这些要素具备了更为明确的功能性。”

当我开始针对侦察机器人这一主题进行思考时，首先映入脑海的是一个身材瘦长，配备了一些武器，同时还穿着铠甲的形象。除此之外，它还配备了一定数量的定位设备和电子对抗装置。从它的形象可以看出，它所配备的保护性装置以及武器，仅仅足够它迅速撤离。从相对技术水平来看，出于自己的偏好，我希望自己的设计能呈现出未来25年到50年内在真实世界中可以被创作出来的东西。


02

起稿

在几分钟内迅速构思完毕之后，我开始直接在Photoshop中尝试绘制不同的轮廓。在这个过程中，我尝试了不同的形状、姿势以及身体设置，但一直都紧贴设计的要求。通常情况下，如果你沿着这个路线进行创作，就会觉得整个过程像罗尔沙赫氏测验。随着轮廓的不断细化，你应该开始在脑海中不断设想各个部件和特征的相对放置位置，并且开始推断这些元素的整体位置。在创作这一侦察机器人的过程中，我最终选择了自己的第二套设计方案，因为这个方案能够最好地表现出侦察机器人的感觉。

基本确定了草图之后，我就开始对着黑白画稿对姿势和形态进行了几次细微的调整，包括缩小了左臂的大小，看看如果将机器人设定为奔跑的状态而不是站立的状态会是什么效果。虽然后续阶段总会有调整的空间，但如果能从一开始就确定一个基本形态，还是会让创作者受益匪浅的（**图01**）。

细节

现在，我开始对草稿进行清理。我首先从这些形状入手进行细化，更加细致地调整不同部件的角度，并且进一步细化那些原本粗糙的形状，直到这些要素具备了更为明确的功能性。我设定了一个具体的灰度，这一灰度就是设计的基本色调，我在后续环节的创作也会基于这一色调。另外，我还进行了姿势和比例上的调整，因为臂部区域在这个时候越看越不顺眼，而且左臂也显得有些过长（**图02**）。

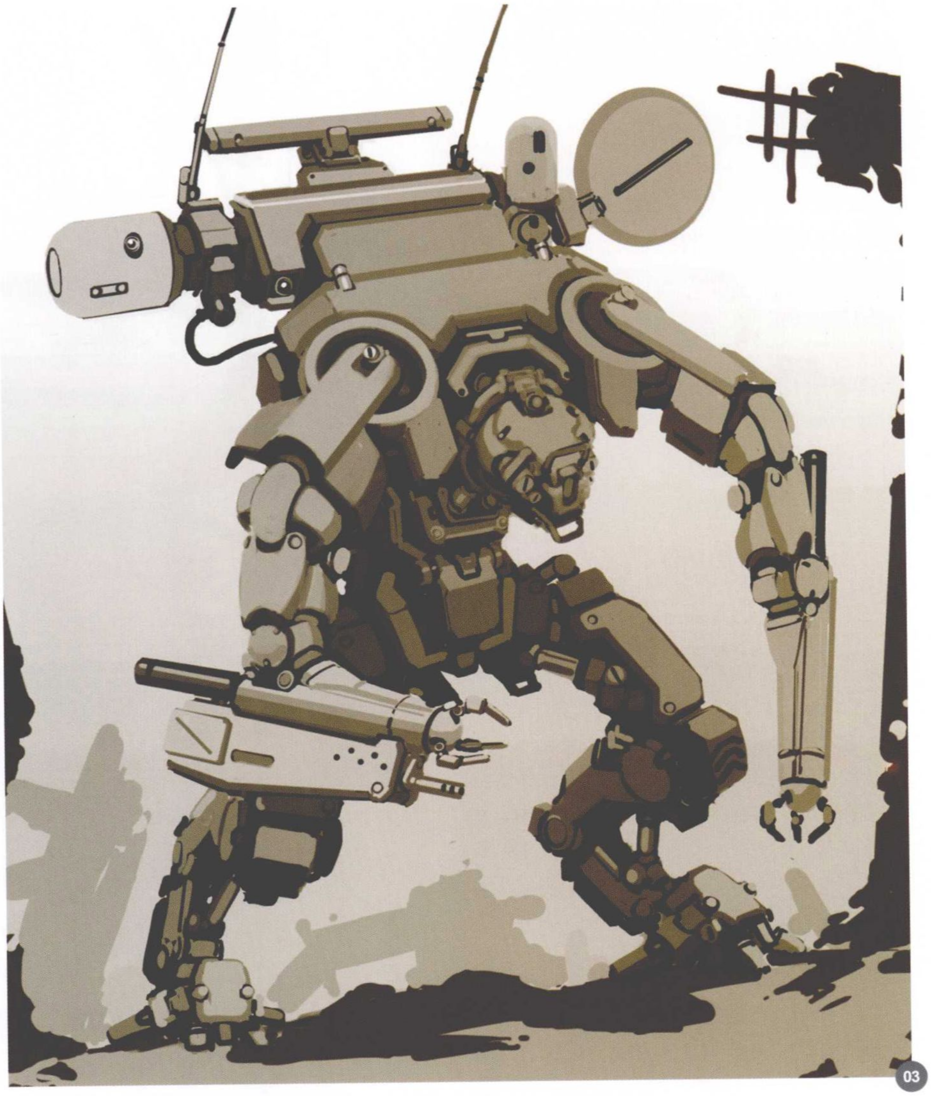
随着绘制流程的推进，我又做了进一步调整和更改，将设计中原本粗糙的形状细化成具有更多细节的形状，于是一张更为精细的作品也就渐渐地呼之欲出了。我还将机器人的姿势调整为初稿中的站姿，因为我觉得这样的设定效果更好。

上色

在角色主体部分基本设定之后，我就开始设定这一侦察机器人周围的环境了（**图03**）。鉴于这一角色的性质是侦察用机器人，我认为

只要从整体形象上体现出来就已经足够了。加上机器人张开的双脚和灵活的长臂，看起来已经能够随心所欲地穿越崎岖不平甚至可能随时坍塌的地面。因此，我最终选择了沙漠的背景图像。在这个阶段，我挑选了沙黄色，并将其设定为整个图片的颜色加深图层，确定了基本的色调。

> “整张图片的色彩设定趋向于不饱和。我觉得应该在这样的整体色调中添加一些相对比较饱和的色彩，于是就决定让这个侦察机器人的双眼是亮橘色的。”



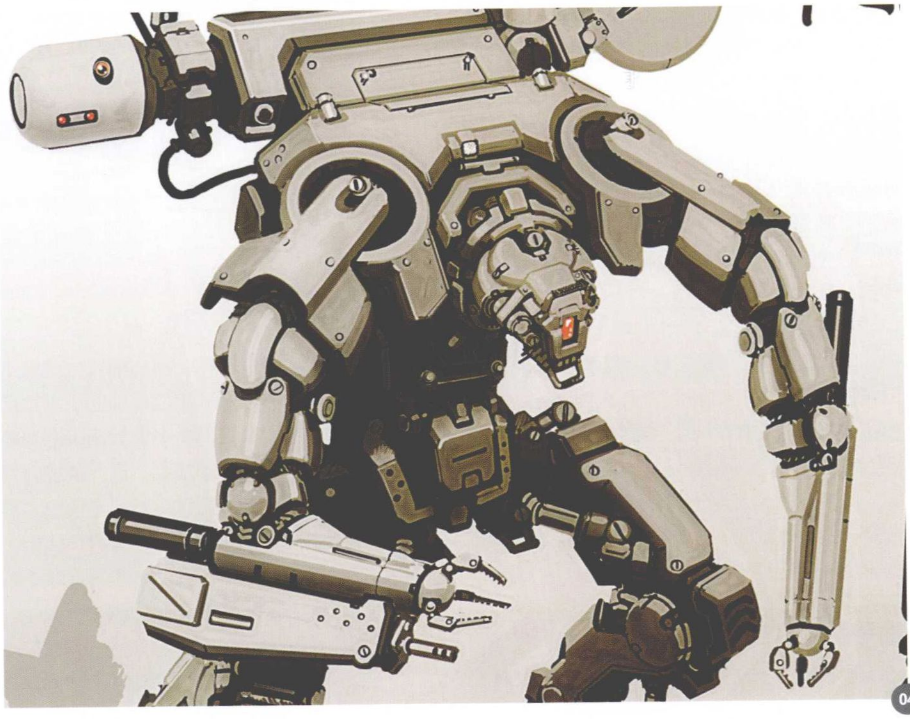
03

在后续环节中，我开始添加一些其他的线条细节，进一步细化形状，同时也调整了机器人左臂的位置、尺寸和角度。整张图片的色彩设定趋向于不饱和。我觉得应该在这样的整体色调中添加一些相对比较饱和的色彩，于是就决定让这个侦察机器人的双眼是亮橘色的（**图04**）。为了让侦察机器人的阴影区和高光区对比可以更加明确，我粗略地将元素分配到两个不同的叠加图层上——一个是白色的，另一个是黑色的——以这种方式将高光区和阴影区大体分割开来。接下来，我利用“高斯模糊”滤镜对两个图层进行柔化处理，降低了它们的透明度。

之后，我将图像进行了复制，并将其合并到一个新图层，接着又进行了去色处理。我利用减淡工具与加深工具以及色阶调整工具，在将图层混合模式设定为“叠加”之前，调整了整体对比。另外，我还大幅降低了透明度，从而避免了整个设计的对比效果过于突兀。

在这个阶段，我觉得整个设计需要更加干脆利落，而边缘的部分也应该更加锐化。为了达到这个目的，我复制并且合并了一个新的图层，然后使用“高反差保留”滤镜，再将图层混合模式设定为“叠加”，这样就让整个图像的边缘部分都更加锐利了。

到了这个阶段，我开始对图像进行更为深入的观察，寻找是否存在某些需要修正或添加的细节元素，是否还有哪些区域显得过于粗糙，需要进一步细化。



04

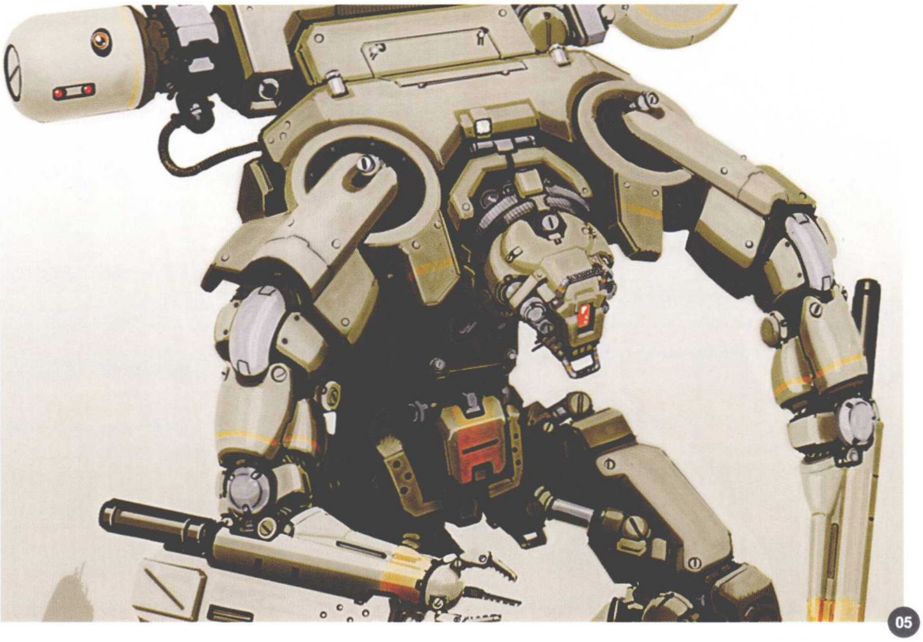
> “但在这个阶段，对于图像的深化仍然以在侦察机器人站立的环境中渲染出来一定的气氛为主。”

在后续阶段，我又为侦察机器人添加了第二与第三色彩/色调图层，分别是橙色条纹与纯灰色金属感表面。为了进一步强调边缘部分，并且让设计稍微提亮，我再一次复制合并这一图层，然后添加了“强化的边缘”滤镜，设定图层混合模式为“浅色”，然后大幅下调了透明度，从而避免了过犹不及的问题（**图05**）。

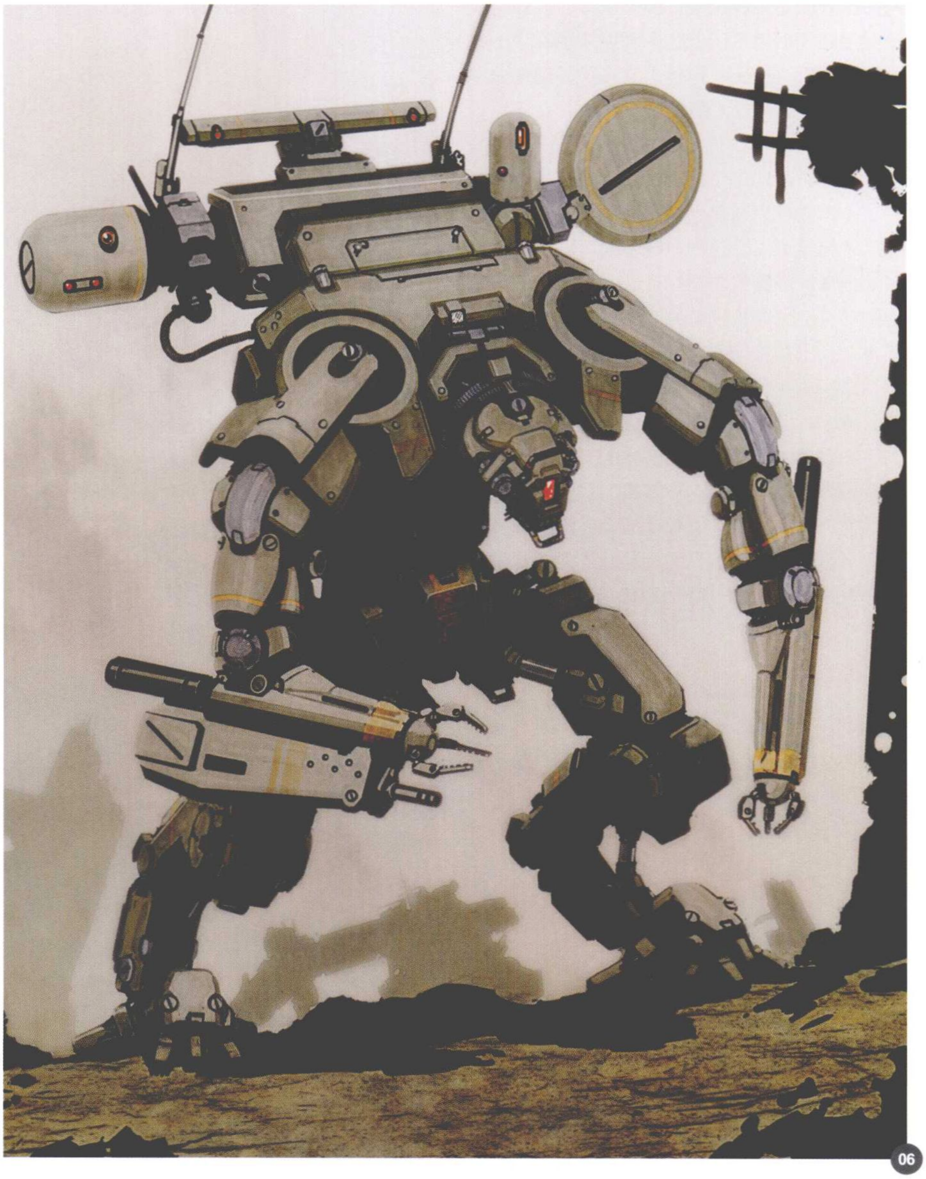
虽然我又添加了一些微小的细节并且进行了细微的改动，但在这个阶段，对于图像的深化仍然以在侦察机器人站立的环境中渲染出来一定的气氛为主（**图06**）。我用了各种各样的沙砾与尘埃的纹理，然后将这些材质的透明度调低，这样就能够刻画出前景部分的地面。我还对云朵纹理进行了重新设置，并将其改造为飞扬的烟雾，具体的操作方法就是调整它们的色调与透明度。我将一个图层的混合模式设为“柔光”，将另一个图层的混合模式设为“叠加”，并且将第三个图层的混合模式设置为“减去”，这样人物的周围就可以呈现出光渗的效果。除此之外，我还将整个图片进行了复制与合并，并且利用“强化的边缘”滤镜偏暗的设置进行处理，从而增强图像整体的粗砂质感。接着，我又下调了不透明度。在这个环节的收尾部分，图像看起来光线暗淡。

接下来，我开始添加褪色、划痕和弹孔等要素，希望以此来提升角色的可信度。这一操作是将图层混合模式设置为“颜色”，然后在混合选项中调整了 斜面和浮雕滑块，同时使用了一个锈迹斑斑的金属纹理，与斜面和浮雕效果结合使用。接下来，我开始在最符合逻辑的位置描绘划痕和凹痕，这些位置包括关节附近以及最有可能无意与其他物体撞击的部位。除此之外，我还特意选择了一些其他部分进行这种处理，从而在某种程度上体现了角色因为经历战争的洗礼而显得饱经风霜的状态。

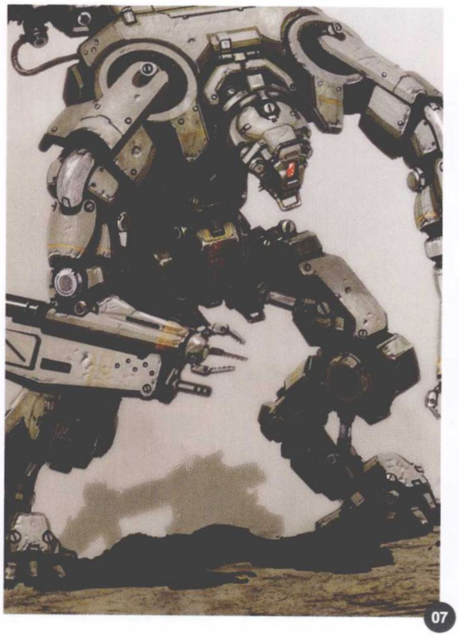
为了呈现图像整体灰暗的特征，我使用了一些叠加图层和明亮色彩，从而保证了某些部分可以因为较亮的色彩而突显出来，另外还给赤裸的金属表面上了色并添加了高光，因为它们的镜面反射性要高于简单绘制而成的金属，



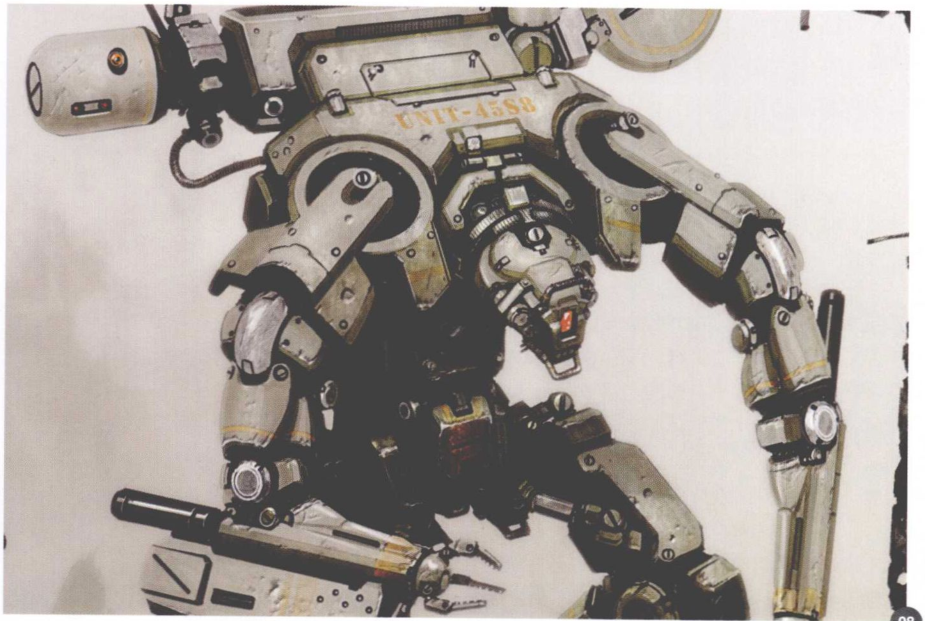
05



06



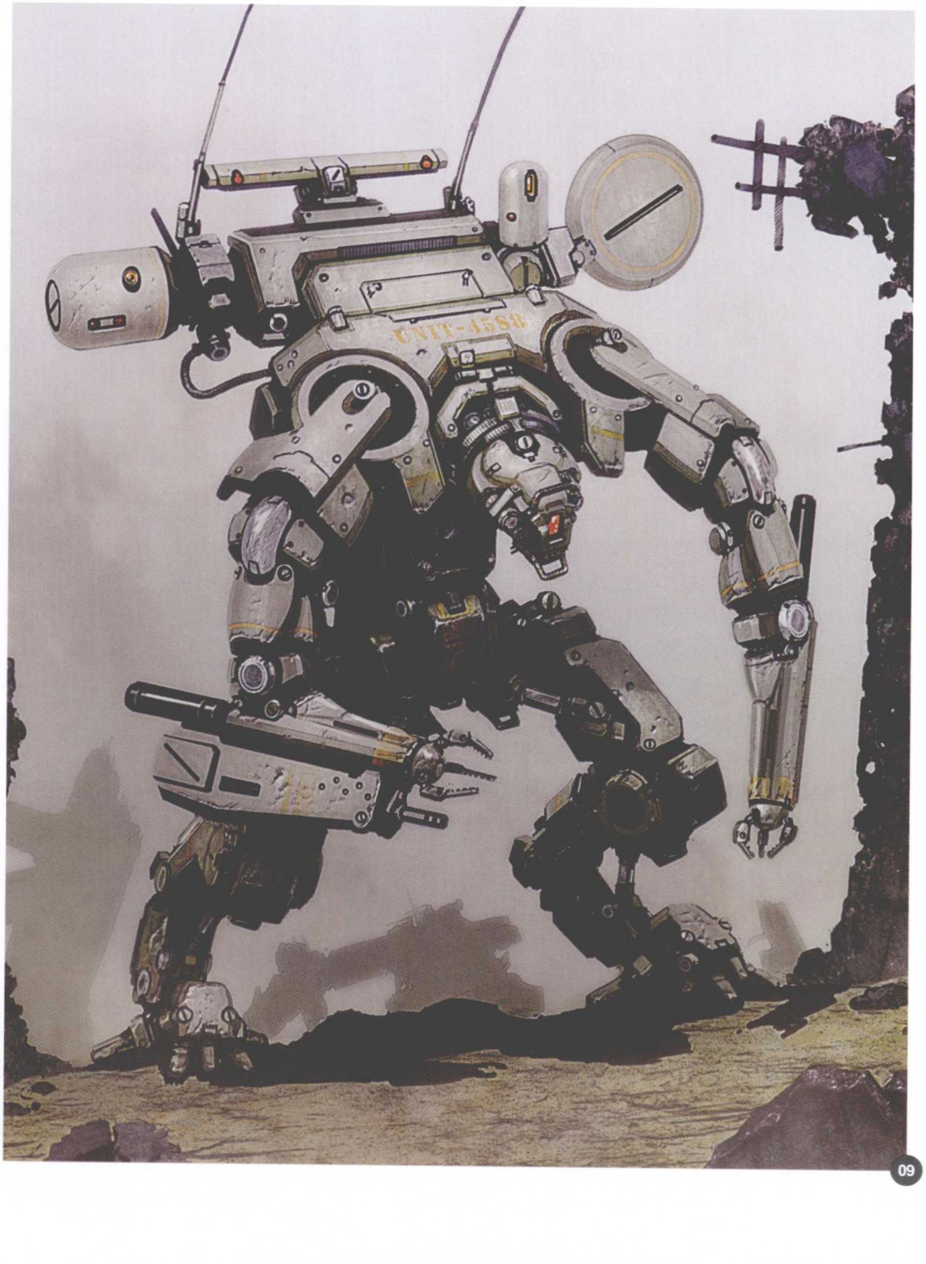
07



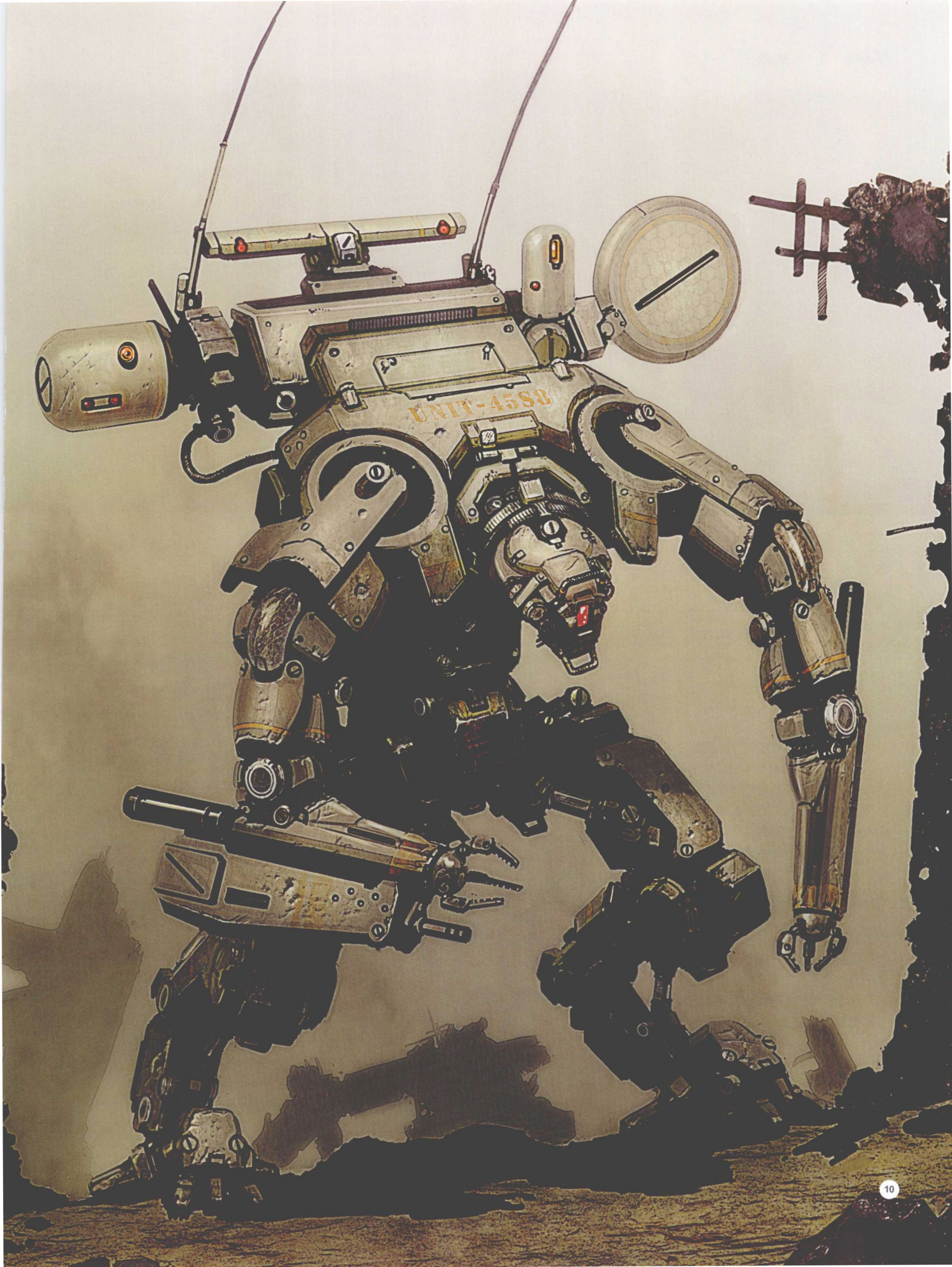
08

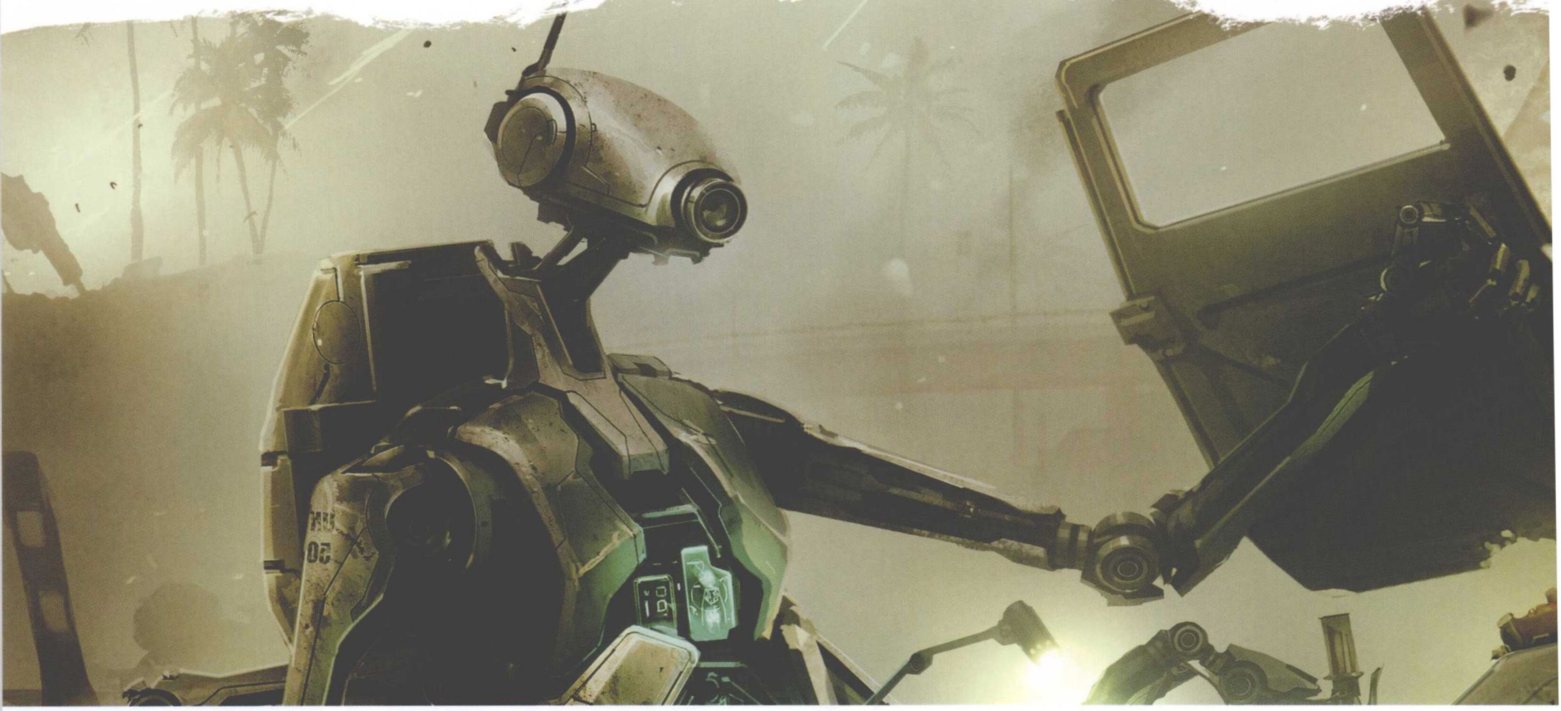
同时也呼应了角色周围环境的色彩。此外，我还抽出时间使用专门的圆形画刷来清除了一些手绘的铆钉、接头、螺栓以及各种圆滑部分中形状欠规则的部分（**图07**）。

现在，我对这个侦察机器人的效果基本满意了（尽管最后还是为机器人贴了一组标志贴花后才算结束），这就意味着我可以集中精力来处理角色周围的岩石和残骸，保证这一部分也能够呈现出令人满意的效果。具体的操作方式是，找出有关破裂混凝土结构的不同图片，然后重新调整图片的尺寸和形状，让它们能够匹配原来轮廓中的断裂和裂缝。接下来，我擦去了不必要的部分。前景部分的一些岩石形状完全是重新设计的，这样做是为了更好地与图片融为一体。各个图层都在原有色调的基础上进行了修正，从而能和图片其他部分的沙黄色色调更好地结合在一起（**图08~图10**）。



09


UNIT-45S8

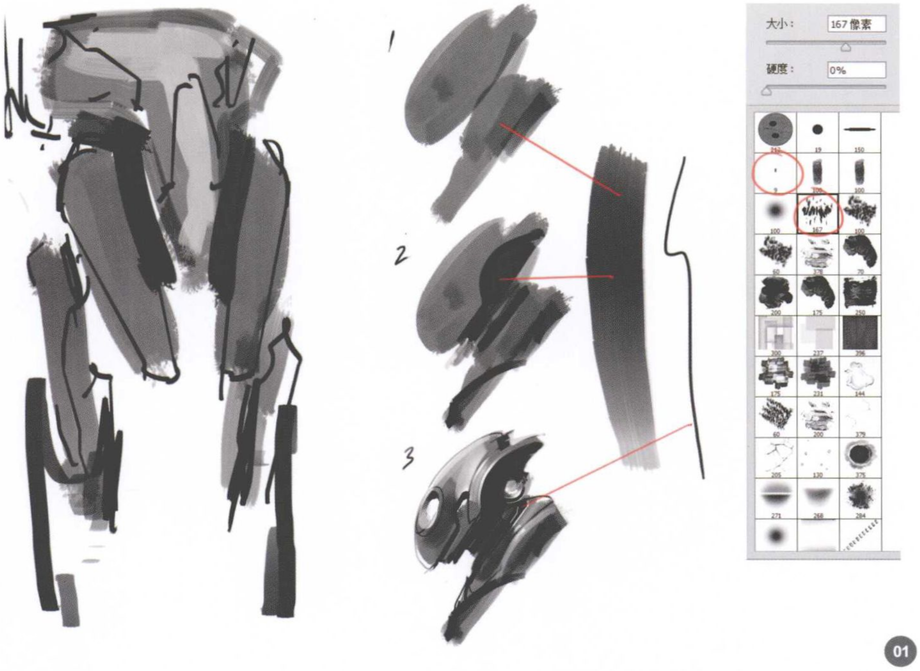


医疗机器人

杰里米·洛夫（Jeremy Love）

导言

在我看来，在为游戏开发商服务的时候，最重要的就是如何按照简报的要求形成统一的风格，或者是严格遵循某一种现有风格。概念设计师的工作不仅仅是拿出一些从视觉效果上看引人入胜的东西；更重要的是，他们应该创造一种不仅具备相应的功能性，而且从科学原理上来讲说得通（至少让别人相信说得通），同时还应该依照游戏情节要求的东西。他们需要保证自己的工作流程能让艺术总监在整个角色开发过程中给出充分的反馈，同时还要尽可能地简化三维模型师的工作。他们提供给模型师的信息越多，模型就会越快进入生产环节。概念设计师从一开始就肩负着重大的责任，因此，遵循成熟的设计流程十分重要。

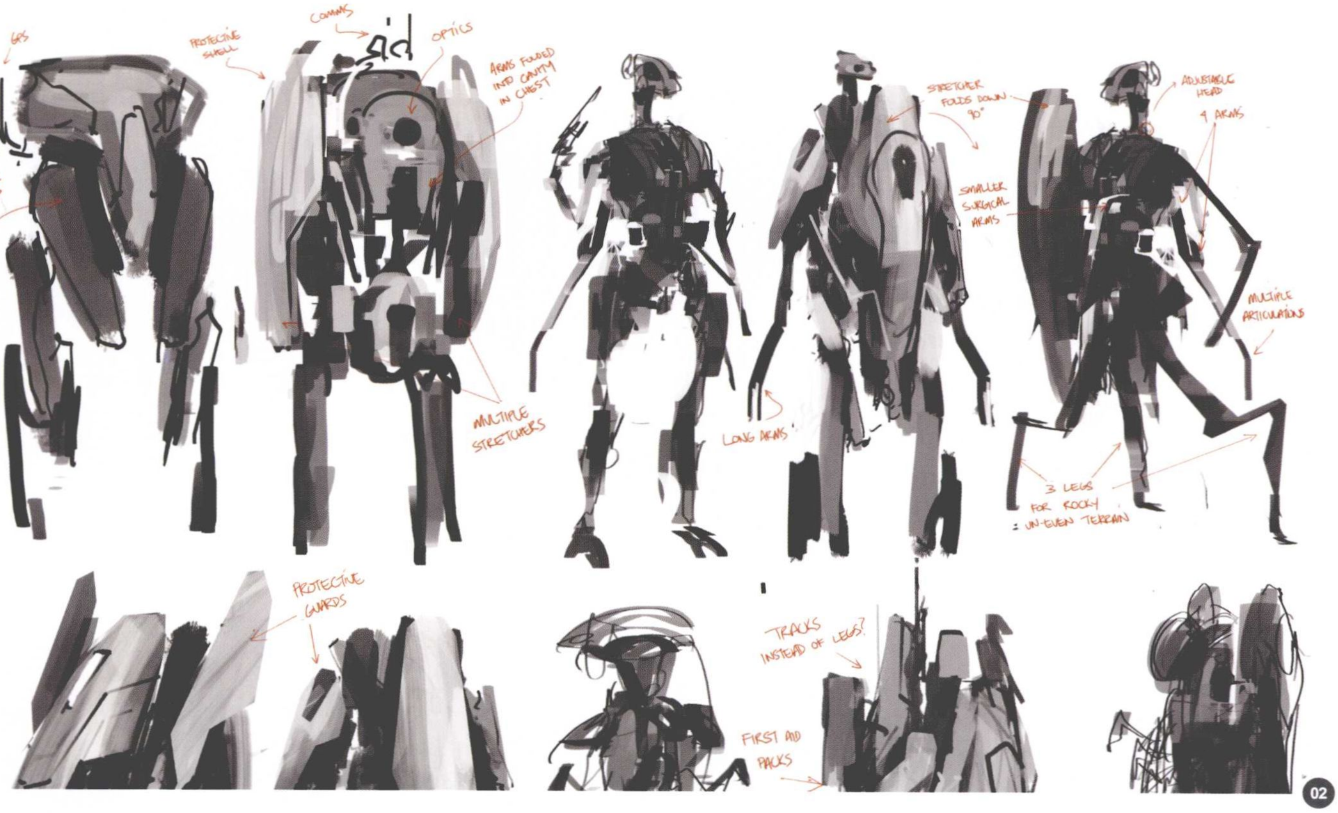


01

我制定了一个简短的简报，和平时艺术总监提供的大同小异。接下来的步骤主要基于固定的流程轨迹，从基本形态来看，是任何游戏公司都会采用的方法，对我来说非常有效。我还添加了工作日的大致时间，作为一个粗略的指引，来规定预期进行的工作。有些艺术家的步调比较慢，还有一些人速度可能更快，但是这个指引基本体现了我自己的工作节奏。

第一天：早上九点半——简报

艺术总监要求我们为游戏设计一个在前线工作的医疗机器人。背景大约是2050年的地球，届时，各种各样的机器人会在军事行动中为前线提供援助。医疗机器人的作用就是援助受伤的作战部队。它们配备了全球定位系统，具备通信能力，可以确定伤员的具体位置。每一位士兵都配备了一个加密的追踪设备，可以与医疗机器人联系，这个设备在必要时可以启动。医疗机器人的主要功能就是确定伤员位置，并且提供相应救助。如果需要，它们可以当场实施手术，然后再安全地将伤员送回基地。



> “让自己的想法自然流露到纸面上，不要过多考虑，也不要进行任何评判，这一点至关重要。”

从设计的角度来讲，这些机器人应该具有未来感（也就是说，不能过于光滑，也不能使用太多曲线曲面），但是仍然需要符合目前的军事设计。另外，设计的特殊位置应该保留一些自然形状，但机器人需要一个坚硬而稳定的构造，因此应该使用特殊金属和硬塑。

你不能总是寄希望于拿到一份深入详尽的简报。但基本上，你从一开始掌握的信息越多，你的设计与游戏的契合程度就会越高，因为也可以减少更多的修改工作，或者是避免从头再来。

第一天：早上十点——研究

研究是我真心非常喜欢的部分。我可以学到通常情况下根本不可能掌握的各种各样的知识。这也是设计过程中最好的切入点。为了帮助自己研究，最好在一开始就将简报拆分成关键词。这样，就可以全面覆盖到设计的方方面面。

下面是我自己对简报中关键点的理解：

- 2050年；
- 前线军事用医疗机器人；
- 使用一些曲线曲面，但总体而言结构要相对硬气；
- 主要配件有保护结构，外部覆盖高密度的复合体罩。

还应该包括下述考量：

- 全球定位系统和通信系统应清晰可见；
- 为伤员准备的运输设备（可能是担架）；
- 用来完成托举身体、移动残骸以及实施手术的手臂；
- 听觉与视觉。

在这个阶段，我就已经开始在谷歌图片上寻找各种各样的参考资料，具体方法就是使用通过分析简报得到的每一个要点中的关键词：军用医疗、军队医生、军用机器人、军队担架、医疗机器人等。接着，我将所有的参考图片整合成Photoshop中的一张图片，然后把它放在自己的第二个显示器上。这样，我就可以时不时地看看，以免自己在设计缩略图的过程中过分跑题。

第一天：上午十一点到中午十二点半——缩略图之第一阶段

在最开始设计缩略图的时候，如何跨越最初的空白阶段难度很大。让自己的想法自然流露到纸面上，不要过多考虑，也不要进行任何评判，这一点至关重要。如果不是这样，可能就会过分纠结于某一个概念的细节部分。等意识到这一点的时候，可能几个小时都已经过去了。于是，对于最终期限的恐慌就会接踵而来；在这样的压力下，工作效率就会直线下降。

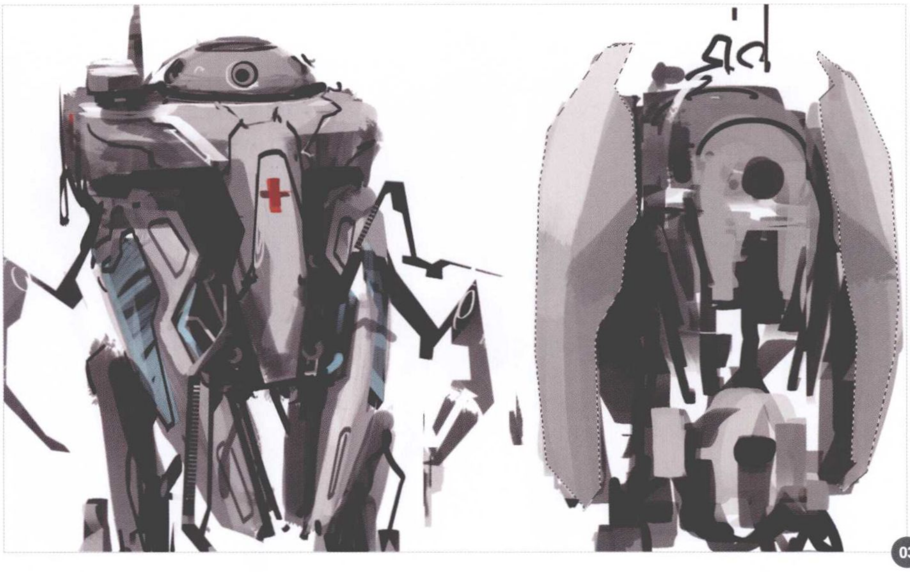
开始制作缩略图有各种各样的方法，从大片地勾勒轮廓到随性地使用形状画笔。我更喜欢比较简单的方法，就是拿着一个大画笔先把大块的形状勾勒出来，然后再迅速画一些线条和阴影加以细化。在选择画笔的过程中，为节省时间，我一般会将自己最常使用的种类放在画笔预设选取器的顶端（**图01**）。

通常情况下，我会从A4大小的横向页面入手，然后简略地画出两排总计6个到8个形状（**图02**）。我会想方设法地让每一张缩略图都有自己的与众不同之处。但是有时，一旦最初

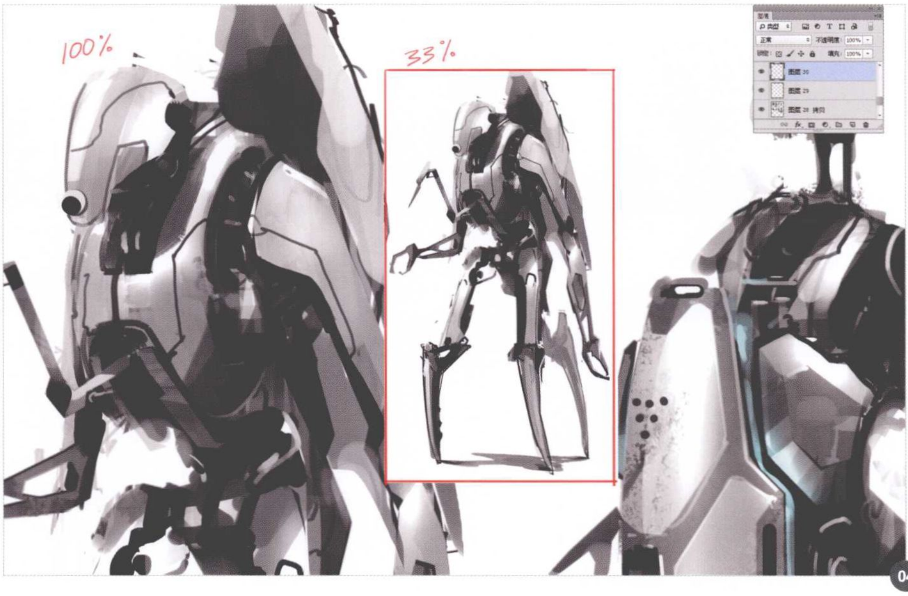
“使用一些简单的色彩来暗示细节，玻璃和人工光源就是很好的做法。”

的一些形状已经勾勒出来，新想法就不再源源不绝地涌现出来了。想要克制在一份设计方案上进行差异调整的冲动并不简单，但是，试着克服这种冲动确实是不错的想法。有些想法可能非常糟糕，但最重要的是尽可能多地尝试不同的想法。将那些看起来行不通的想法表现出来也会让你受益，因为不好的设计会将好的设计突显出来。如果你的同事会过来检查你的进度，最好还是画整页的草图，而不是只拿出几张细节图。因为这样，艺术总监就可以明白你的思考过程，告诉你是否正在朝着正确的方向前进。这只不过是一个起点，如果方向发生了改变，你也没有浪费自己宝贵的时间，因为你可以在短时间内对自己的草图进行修改，调整到正确方向上去。

如果你是在游戏工作室工作，首席设计师或艺术总监会通过网络从他们的桌面来关注你的进展。添加一些细小的注解很方便，可以强化自己的想法，进而确保自己的设计图不会从一开始就被误读。当然，你也可以将自己最初的图纸保存在自己的本地磁盘上，但通常情况下，首席设计师会因为这个原因特意要求你在服务器上工作。因此，在设计的过程中时不时地添加一些注解，甚至是粘贴一个图像来表示自己想要采用的材质，而不是真正完整地把它画出来，这样的方法可能会保证有更快的速度。



03



04

第一天：下午一点半到五点——缩略图之第二阶段

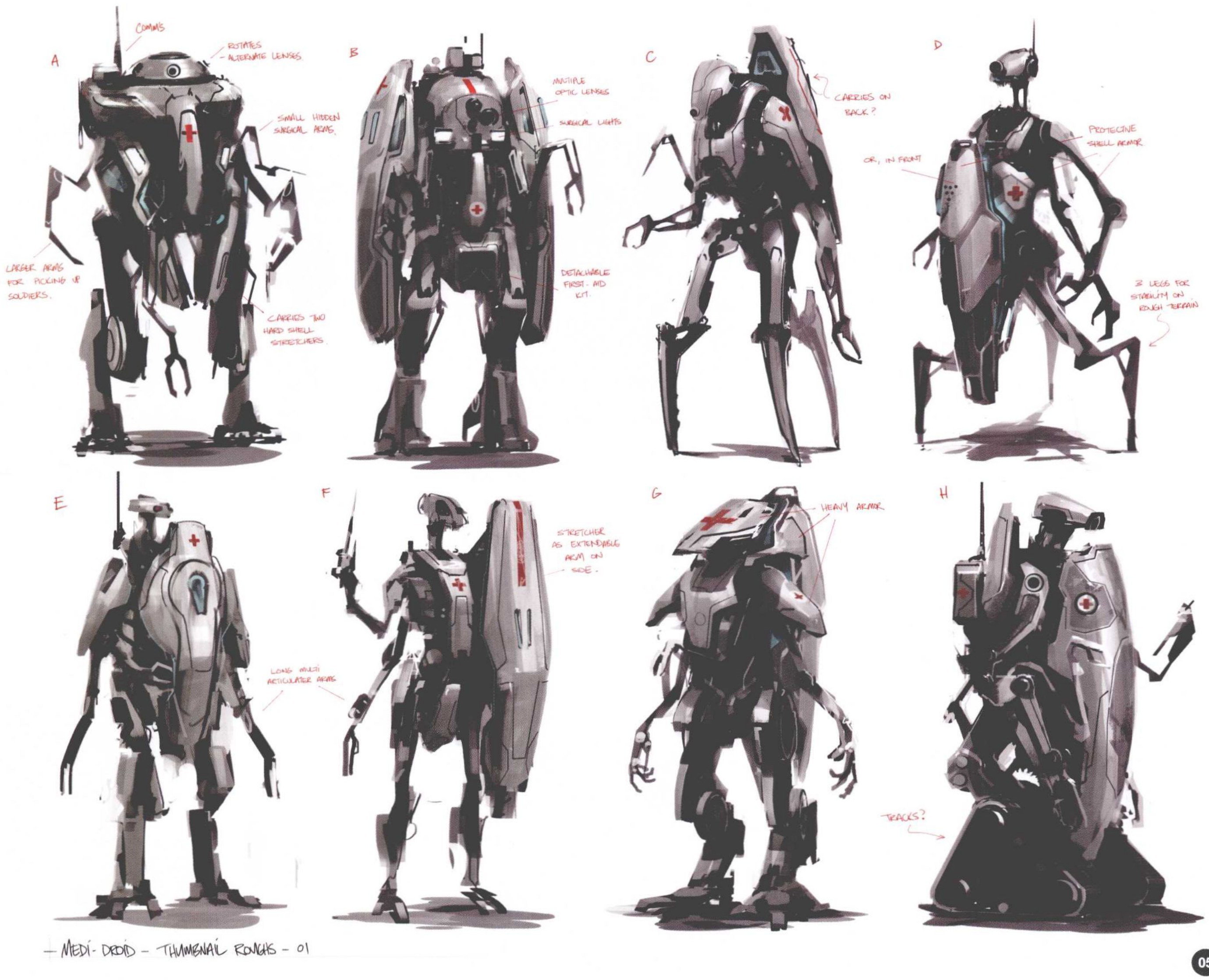
一旦觉得自己已经有了一些不错的想法，而且首席设计师也很满意，愿意让你继续推进下去，你就可以添加一些细节，而且最好将形状和表面进行一定的细化。

我采取数字工具绘图时经常使用的方法就是首先将物体拆分成可读的光暗值；物体的大块或某一个部分是光亮的，而两者之间嵌入的部分是暗色的（**图03**）。具体的操作方法是使用多边形套索工具（L），对某一个区域进行蒙版处理。接下来，我用一个大的扁平画笔添加了一些基本值，和完全光照的三维基本模型大同小异。接着，我用Shift+Ctrl+I反选选区，然后开始处理大块的偏暗区域。在这个阶段，我用的是33%缩放大小显示。

图04显示了100%与33%的显示效果对比。我觉得借助这种方法，可以更好地关注设计中各物体的远距离视觉效果，同时也能判断光亮区和阴暗区的对比关系。到这个程度就可以了，细节再细致也没有什么意义，因为通常情况下，缩略图只不过是在显示器上看一眼，或者是直接打印到A4纸上。在这个阶段，没有人会放大页面观察细节部分。缩略图的意义就在于呈现出基本设计。

一旦细化了基本形状后，我就可以利用一些粗略的线条表示细节，并且将平面拆分成关节和隆起部分。使用一些简单的色彩来暗示细节，玻璃和人工光源就是很好的做法。接着，我用了一个大号的扁平画笔添加了阴影，使用的是100%不透明的全黑。如果使用画笔的时候没有过分用力，简单几笔勾勒之后就会实现不错的阴影效果。标准的圆形扁平画笔非常适合这种操作，但我发现一些能体现材质的画笔，如粉笔画笔，效果也很不错。

添加高光的部分，我个人比较喜欢从扁



05

平层入手。全选（Ctrl+A），然后合并复制（Shift+Ctrl+C），再粘贴（Ctrl+V）。我之所以这样操作，是因为我对高光部分使用了减淡工具，而且我希望这能影响到所有的图层。

我用喷枪，将范围设定到中间色调，添加了一些简单的下照灯效果。接着，我将范围调整到高光，使用更小的画笔突显出一些高对比度区域。我喜欢紧挨着阴影区添加超高光区，这实际上是在模拟光照会对眼睛产生的一种欺骗效果。如果这里的物体显得过于苍白，我就会创建一个可选颜色调整图层，然后在菜单中将颜色设定为白色，再向黑色滑动，直到获得合适的平衡感，可能还会加入一些黄色。

在收尾阶段，如果还没有添加注解，最好还是加上；同时还要在缩略图上做出字母或数字的标识，这样做可以让艺术总监更方便告知你他喜欢哪种方案（**图05**）

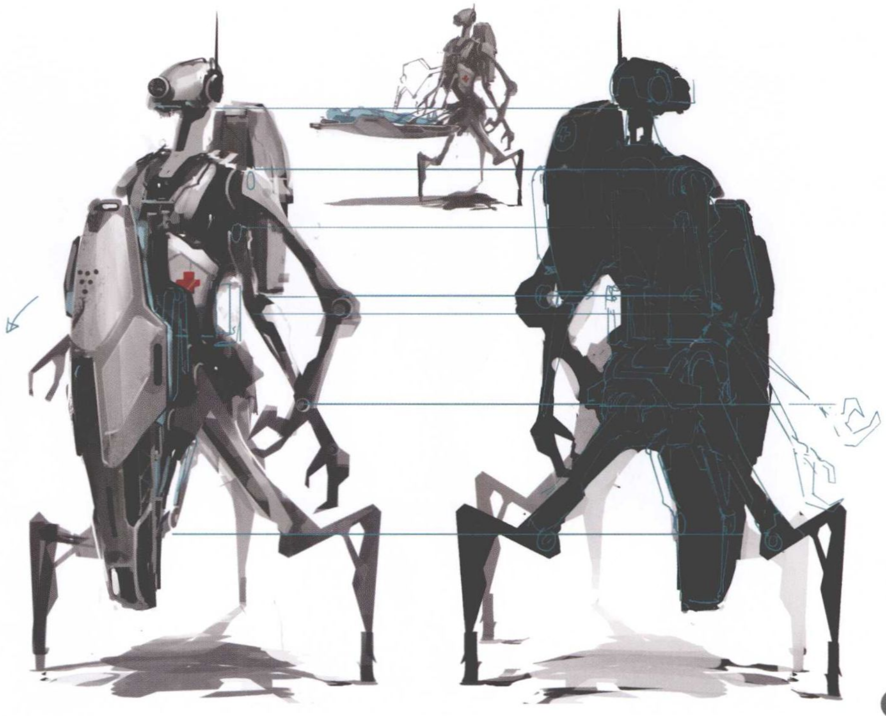
第二天：上午九点到十点半——最终确定设计选择

到了这个阶段，艺术总监应该已经研究过你的缩略图，理想情况下应该已经选出了自己心仪的方案，或者对某一个具体的设计方案进行了一些修改，或者将几个缩略图结合在一起。例如，他可能喜欢A图中的上部和D图的下部，以及E图中的手臂部分。为了完成这个练习，我选择了D图，将其作为合适的草图，进行进一步细化。

第二天：上午十点半之后——前视图与3/4后视图

在缩略图基础上完成最终的前视图与3/4后视图的过程中，我所完成的第一项工作就是将两张视图并列起来，进行一下粗略的规划。我发现，最好尽早完成这项工作，这一点十分重要，因为这样做有助于判断目前的状态，角色后部设计是否与前部相匹配。另外，我还可以借助这种方法判断前视图中是否缺少了本来应该看得到的元素。我会让前/后的透视图尽可能竖直，这样在后面阶段完成正投影视图时会比较方便。

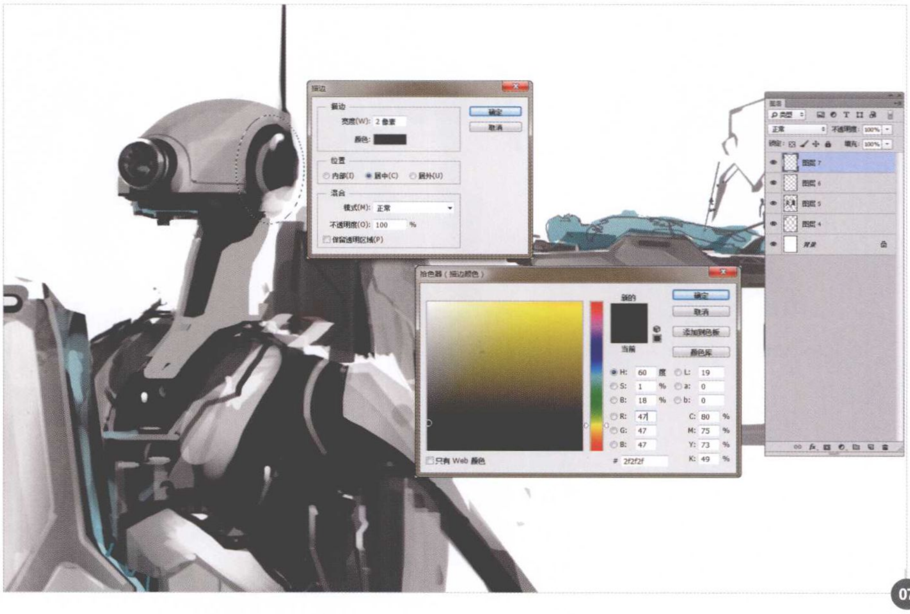
> 我会在这个阶段开始简单地把所有的形状收拾利索，同时开始思考如何将不同的部分匹配在一起，构成一个整体。



06

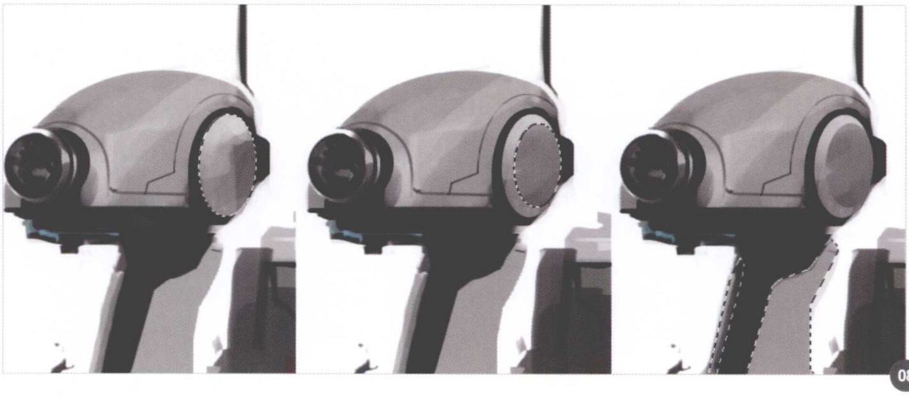
想要完成这项工作，最快的方法就是将缩略图复制后，进行水平翻转。接着，将亮度和对比度调成全黑，这样可以更容易想象你从暗处观察物体的效果（就好像是剪影一样），因为这样就不会受到任何细节部分的干扰。

从缩略图中的所有关键点引线出来，就可以借此判断各种元素在后视图中的对应位置。我还会花很少时间简单地制作一张医疗机器人放下担架为伤员实施手术的效果图。借助这种方式，我就可以了解自己需要添加哪些部分才能保证设计的功能性（**图06**）。



07

下一项工作就是绘制前视图，具体的方法与之前在缩略图绘制部分介绍过的方法相同。但是，我会更加细致地将表面处理得更为光滑顺畅。我会在这个阶段开始简单地把所有的形状收拾利索，同时开始思考如何将不同的部分匹配在一起，构成一个整体。我通常会用椭圆选框工具（M）为弧形与圆形部分做蒙版工作。更为纤细的线条用的是勾边线功能，如**图07**所示。我用了变换选区来调节蒙版部分的大小，同时对未变换选区的不规则图形进行修改、扩展与缩放。



08

我利用的就是前面所讲过的快捷方法（采用套索工具选区来确定大块部分的色值，先将选区进行翻转，再确定大块部分的色值），清洗再重复。这样，我就按照自己的方式绘制了图片，将所有元素都进行了整理，同时也解决了所有已发现的问题（**图08**）。

对于后视图，我用了同样的操作方法，不断地将引导线拉来拉去，看看是不是所有要素都协调一致（**图09**）。

阴影部分用的是前面介绍过的大号扁平画笔。这一次，我用了套索工具，以便能更为精准地选择选区（**图10**）。

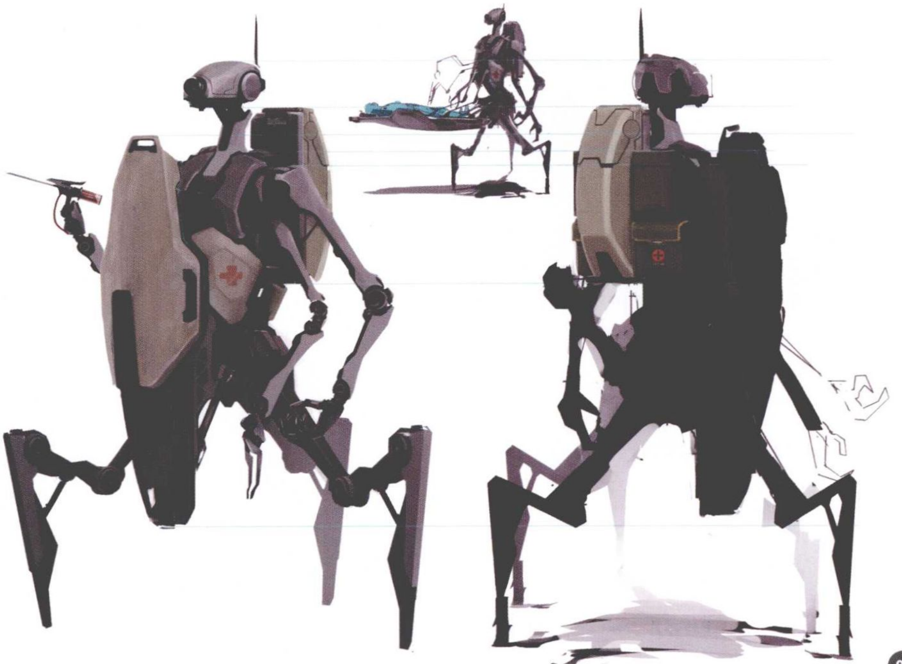
Quick Tip：最好将不同细节部分放在不同的图层上。这样就可以在后续阶段简单选择具体部分，加强光照或者进行修改（图11）。

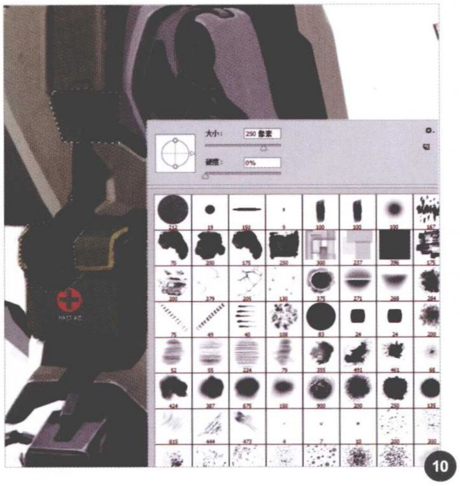
接下来就是再一次整理所有要素，同时添加更多细节线条和关节，保证所有表面用的都是正确的色彩，保证所有点从后往前都协调一致（**图12**）。我发现想要绘制折线，一种不错的操作方法就是使用扁平画笔，然后将画笔预设部分的其他动态关掉。接下来，就可以在画线的过程中按住Shift键，然后一点一点地单击鼠标了。这种方法我经常使用。

“有时，在效果图的侧边将自己所用的材质参考样本用表格呈现出来是不错的想法。”

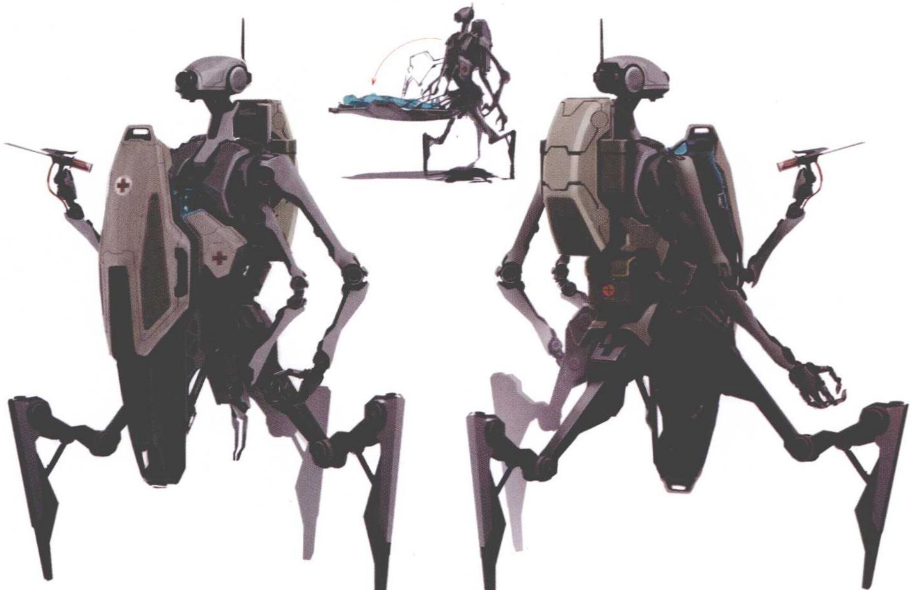
我又利用叠加混合模式图层添加了一些金属与垃圾的纹理，对前视图和后视图进行了收尾处理，并且画了些刮痕、凹痕和贴花。最后，我将图层合并，然后用减淡工具添加高光，具体方法在前面部分介绍过。至于投影的部分，我首先对机器人进行了载入选区处理，然后使用“变换选区>扭曲”的方法将角度调整为地面水平。最后再进行简单的灰色去色处理就大功告成了（**图13**）。

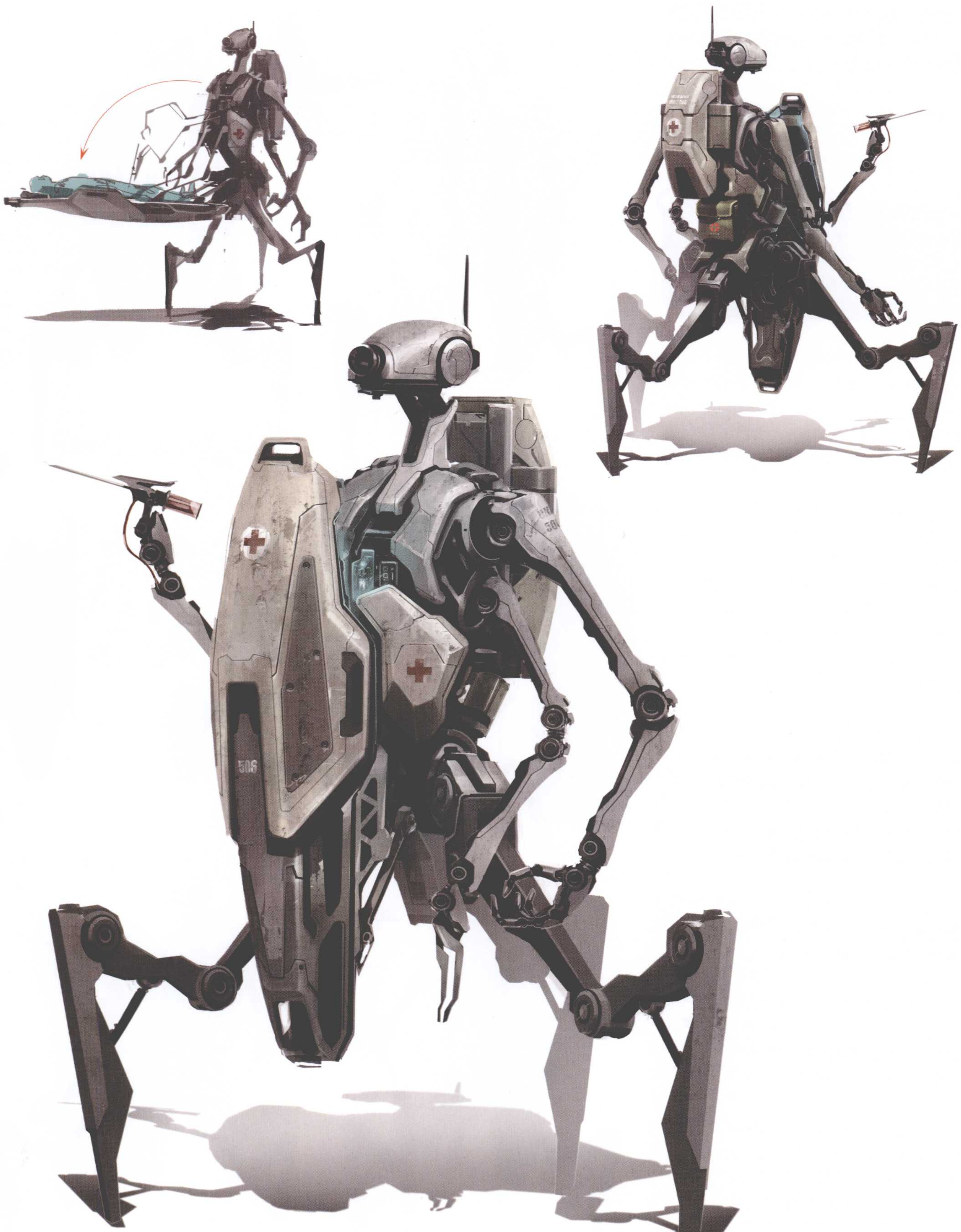
在效果图的侧边将自己所用的材质参考样本用表格呈现出来是不错的想法。这样做可以保证模型师了解你希望在每个表面上所使用的材料类型。但即便你将物体的效果图完成得多么美轮美奂，模型师还是可能会错误地理解成另一种材质。


09


10

11


12



13

第三天：早上九点后——正投影视图

正投影视图是将之前所有努力工作换取的回报体现得淋漓尽致的阶段。如果你的设计无懈可击，那么这个阶段对你而言就好像闲庭漫步一样轻松惬意。

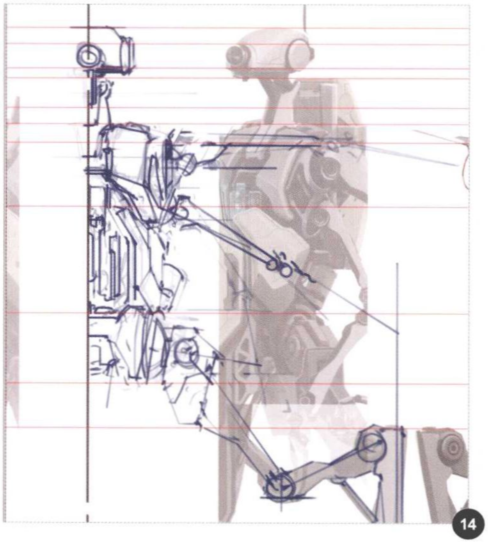
我首先将3/4前视图放到页面上，以此作为入手点，然后将不透明度调低。接着，我在一些关键点中加入了一些引导线，和我在处理3/4后视图时所使用的方法大同小异。最开始，我只使用了一些粗略的线条，从而大致判断出不同的部分都位于什么位置，以及模型如何转化为前视图。我想象着模型慢慢旋转的效果，从而判断如果不同的形状直接面对观众会呈现出怎样的效果。一般而言，侧平面将会变薄，而前平面会变宽。你甚至可以从3/4视图中选择一些更大的形状，然后将它们拉来拉去，再稍稍增加它们的宽度，以此作为入手点（**图14**）。

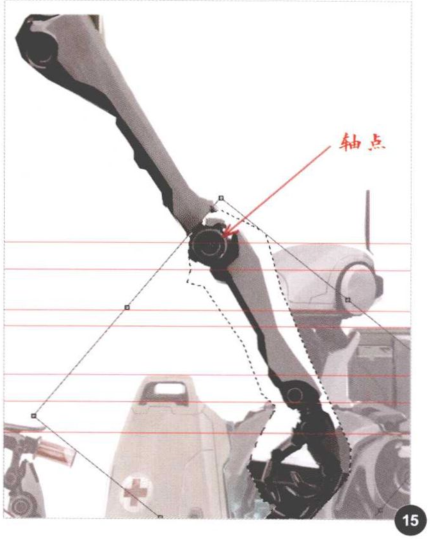
在制作3/4视图的过程中，我一直都牢记，让手臂和腿部更加贴近正确的平面，制作正投影视图时会更加简单。这样，我就可以简单地将它们粘贴进来，然后以此为基础进行进一步的创作。手臂的位置有些弯曲，所以，我在变换模式下通过移动旋转点的位置将胳膊弄直了，以便可以从适当的位置入手让手臂旋转（**图15**）。

保证手臂笔直，并且让腿部贴近身体两侧，这样的处理非常重要，因为只有这样，模型师才能以此为基础进行对应的建模操作。在物体表面覆盖的可移动的部分，如担架和手臂，应该从物体表面移开，然后分开绘制，这样才能够在元素后部添加细节（**图16**）。

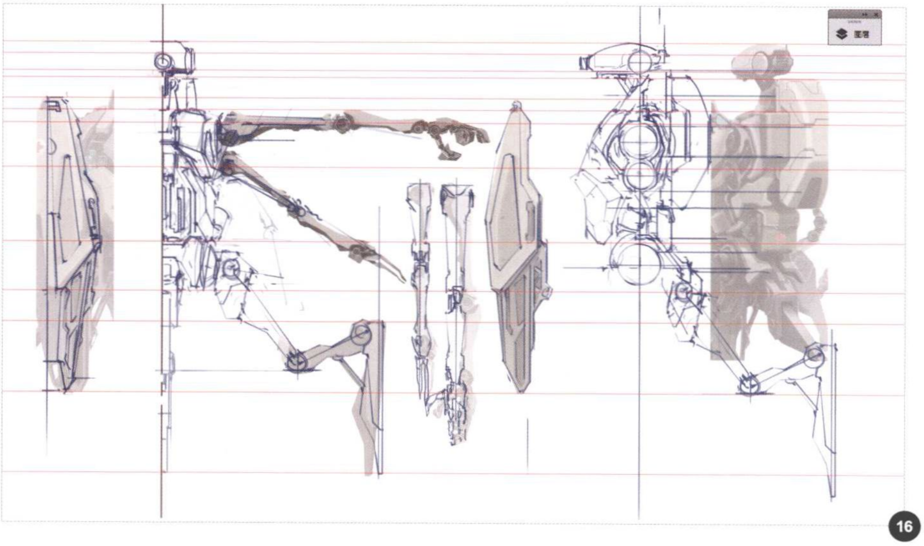
为了判断前侧是否准确，可以对图像进行镜像处理，从而保证在继续后续步骤之前，所有元素看起来都没有任何问题。我过去曾经出现过这样的情形，在绘制正投影视图的过程中，看起来好像没有任何一个元素存在问题，但一旦进行了镜像处理之后，就会发现事实并非如此。总觉得好像是中间缺了一块儿似的，尤其是面部部分（**图17**）。

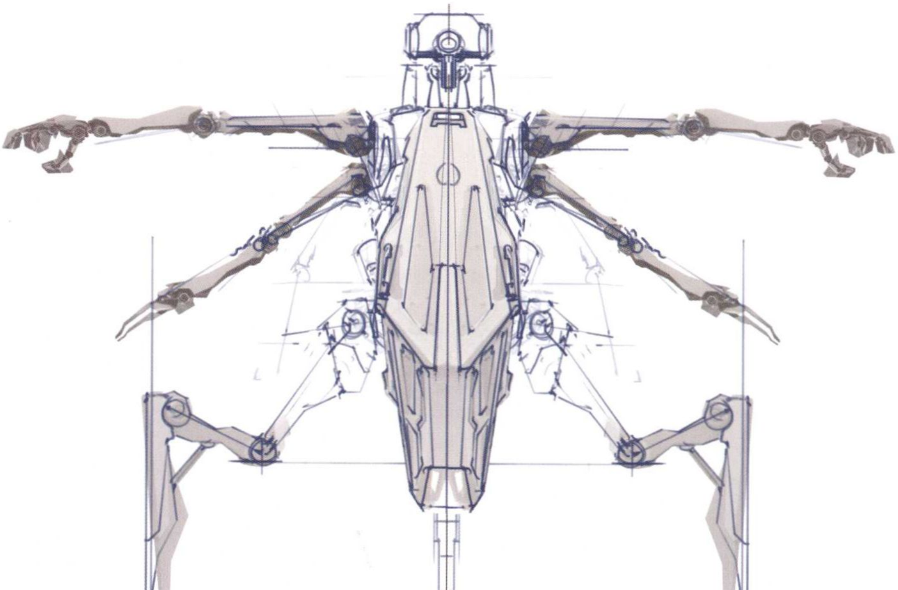
一旦将每一件要素铺陈开来之后，就到了最终完成线条的环节了。这个环节简单来说就是让线条更加精准一些，并且尽我最大的能力保证所有点在所有视图中都协调一致（**图18**）。没有必要一定要做到点点滴滴都分毫不


14



15


16

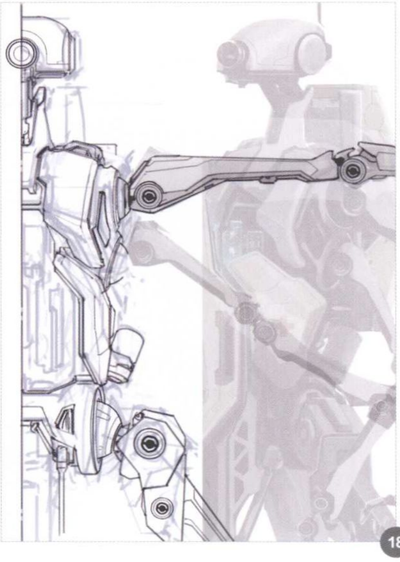

17

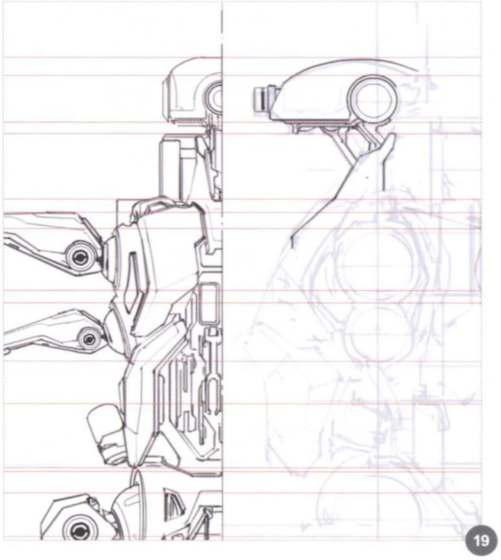
差，因为三维美术师通常都很有经验，他们可以弥补一定程度的差错。当然，如果能在这个阶段就做到完美无缺也是件好事！

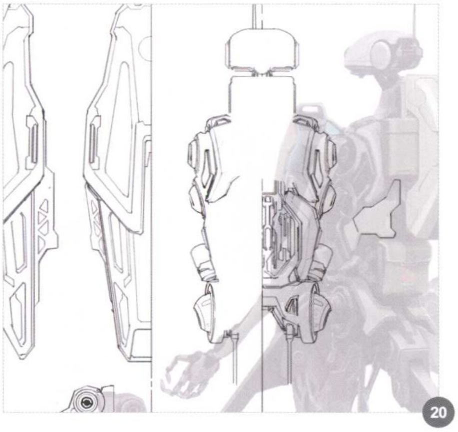
在制作侧视图的过程中，最好是让侧视图尽可能靠近前视图，这样你就可以轻而易举地判断各个元素所在的位置。如果要保证所有元素都匹配得分毫不差会耗费太长时间，但只要两者足够靠近，模型师就会因此对你感激不尽（**图19**）。

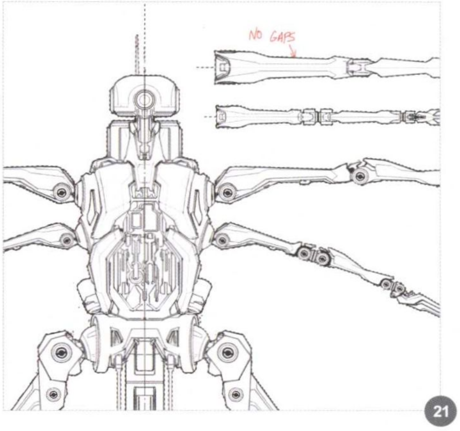
如果身体两侧的手臂和腿部一模一样，就没有必要画两次。因此，我在后视图中省去了这个部分，为的是在页面上省出更多的空间留给其他部分。正如你在**图20**中所见，我只是简单地在3/4后视图的形状上加以创作，把它拉过来，必要时才加以调整修改。制作的视图越多，就会发现越多问题。因此，这个环节就是一个持续的移动线条，以便解决所有元素相关问题的过程。

完成了所有的线条工作之后，我会围绕着整个绘图画一条粗线，从而保证外围没有任何缺口（**图21**）。这样做是为了确保之后可以使用魔棒（M）工具选择机器人周围的空白区。一旦选区完成之后，我会使用Shift+Ctrl+I进行反选操作，创建一个新的叠加混合模式图层，然后用淡灰色进行填充。接下来，我锁定灰色图层，然后利用套索工具绘制了颜色更暗的区域。最后，利用减淡工具为曲面添加了少量高光，然后将这些视图分别标记为“前视图”“后视图”“侧视图”等，这样就大功告成了。除此之外，还可以添加一个人体来作为比例参考，这样的想法也相当不错（**图22**）。


18

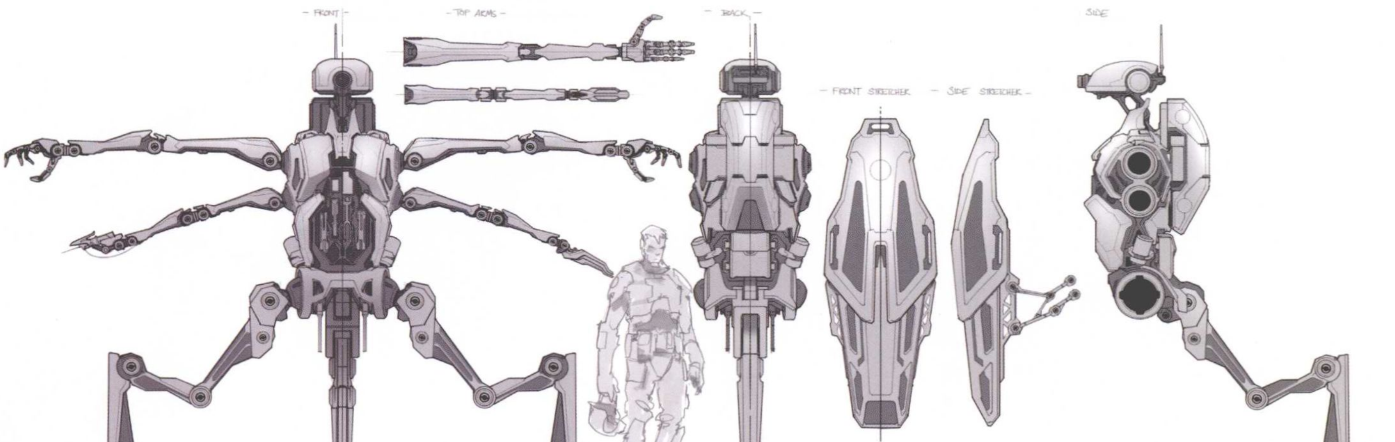

19


20



21

有时，如果时间允许，也可以简单地在拟定环境中将设计角色表现出来，这样的处理方式也是值得提倡的。因为这样做不仅可以更好地推销设计理念，同时也可以为作品增光添彩（**图23**）。



22

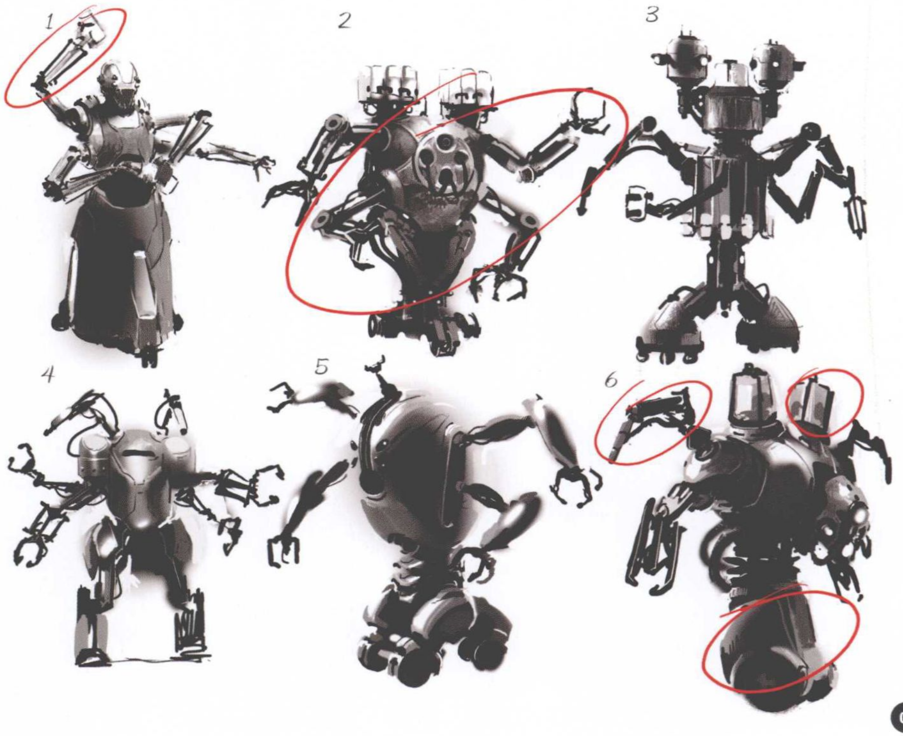
机器人酒保
伊格纳西奥·巴赞·拉斯卡诺

导言

创作这种类型的绘画作品，光是想想就让人觉得挑战重重。我最开始受邀创作这一主题时，首先想到的就是专注于设计要求本身，画一些简单的东西。但是最后，我还是拿出了更为复杂的作品，以便让这幅作品可以体现附加价值。我几乎每次都无法满足于中规中矩的作品。在我看来，如果想要更好地呈现出自己想要的理念，就需要拿出完美主义者的态度，这一点是不可或缺的。

理念

我非常喜欢在晚上和朋友们一起在布宜诺斯艾利斯的大街上游荡。有时，我们会在整夜开放的酒吧或酒馆坐上一会儿。我喜欢一边享用啤酒，一边观看电视的球赛直播；或者，我也喜欢和那些与我一样热衷于永不停歇的旅途的志同道合之士一起把酒言欢。从星期一到星期六，这座国际大都市都提供各种各样的场所供人休闲。无论是阿根廷本国人还是外国人，都可以自由选择在什么地方开心一下，也可以选择自己喜欢的放松方式。



01

为了寻找灵感和参考资料，我考察了几个现代或古典装修风格的酒吧。我还去了几个英格兰与爱尔兰酒馆，这是同样热爱啤酒和足球的外国朋友经常聚会的地方。

我完成的第一项工作是绘制几张缩略图和草图，这样到需要开始正式设计的时候，我手头上就积攒了几个备选方案（**图01**）。我总这样说，最有意思的创作方式就是想到什么画什么，而不是让自己受到一丝一毫的局限。在电影和视频游戏这一行，如果你想保持自己的创造力，就一定要坚持这种创作方式。为了鼓励这种创造力，我制作了缩略图和草图。

要想从几个设计理念中选出一个最佳设计方案，最好的办法是和艺术总监、首席美术师或首席设计师碰个头，让他们从各个设计方案中选出自己最看好的部分。这样，就可以在最终概念稿中将这些部分组合在一起。

> “我们向三维美术师提供的信息越多，最终模型的精准度就越高。”

我最终决定，要想表现机器人酒保，最好的方式就是将其置于工作环境当中。我选择了八十年代的复古风格，并且从《星球大战》中汲取了大量灵感，因为喜欢它的设计。

这个系列的电影是我最喜欢的。作为视频游戏行业的职业人士，需要为自己的设计绘制图解视图或技术图。这种技术指引对于需要为角色制模的三维美术师来说非常有用。

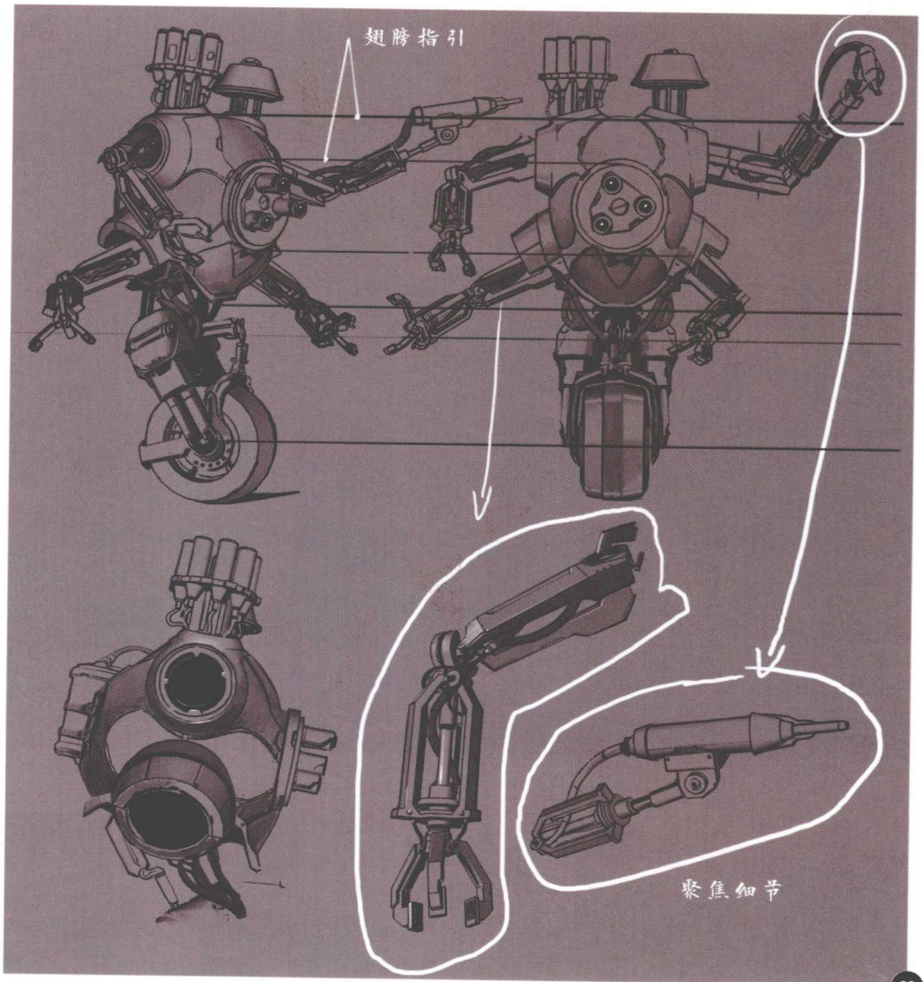
Quick Tip：想要绘制图解视图，最简单的操作方法就是依照3/4视图，这就意味着我们可以画出引导线的投影线，然后以此为基础进入下一种视图。这就好像是移动某一栋房屋的设计图，以便可以看到各个方向的效果。

最为重要的视图是3/4前视图与后视图。当然我们也可以添加侧视图和具有某些具体功能部位的细节设计图。我们向三维美术师提供的信息越多，最终模型的精准度就越高（**图02**）。

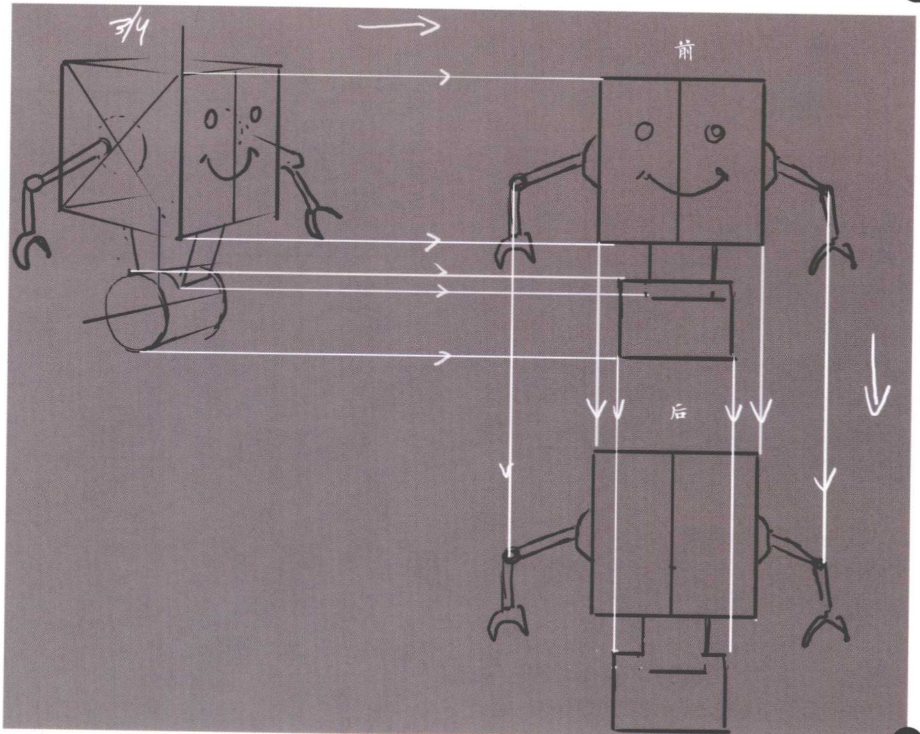
为了让读者了解如何才能更好地制作图解视图，我利用了一些简单的几何图形来举例子（**图03**）。

为了能够完美地呈现自己的设计理念，我个人比较喜欢在图解视图旁边添加一张彩色设计图。这种处理方式不仅能够体现设计师的职业化程度，同时也能够借助更具美感的方式来呈现设计（**图04**）。

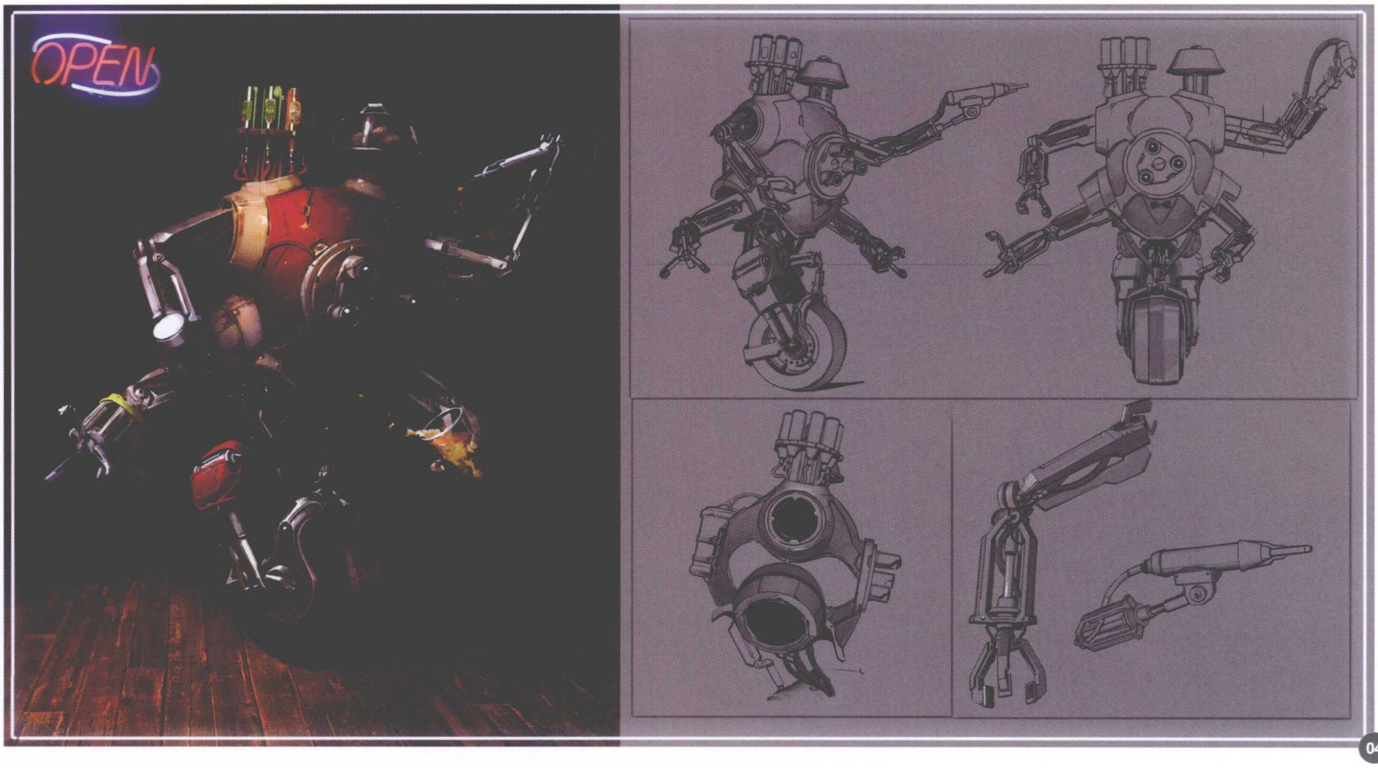
之前我曾经提到过，第一个阶段是设计理念，第二个阶段是最终获得批准的设计，而第三个阶段就是宣传材料或最终完成的艺术作



02



03



04

“我需要的是一个可以真正让我感受到置身其中的场景，就好像我是这个图像中不可分割的一部分，深陷这一场景无法自拔一样。”

品。几乎所有的视频游戏工作室都是按照这个流程工作的。最终插画会印证创造这种风格的方法以及设计如何适用于所有其他项目设计。

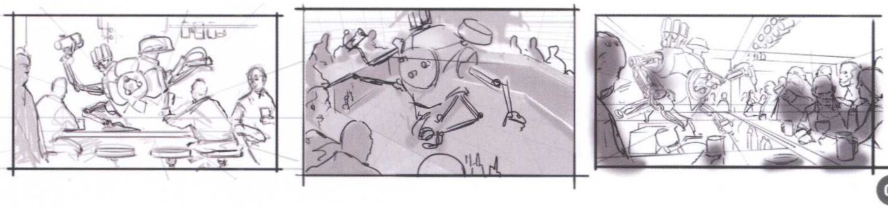
在动手制作插画之前，我先完成了几张草图。这样做的目的是为了判断哪一种方案才能更好地表现工作中的酒保。**图05**就展示了其中的几张草图。

我觉得第一张草图的对称性太强，而且角度过于直接，没有过多的动作。第二张草图虽然看起来似乎更有活力，但是我还是不太喜欢。因为我需要的是一个可以真正让我感受到置身其中的场景，就好像我是这个图像中不可分割的一部分，深陷这一场景无法自拔一样。所以，我最终选择了最后一张草图。我真正喜欢的图像是那些能够表现出摄影效果的图片，就好像是电影中的一样。又或者，这张图像可以让我感觉到与其中的场景有互动感。

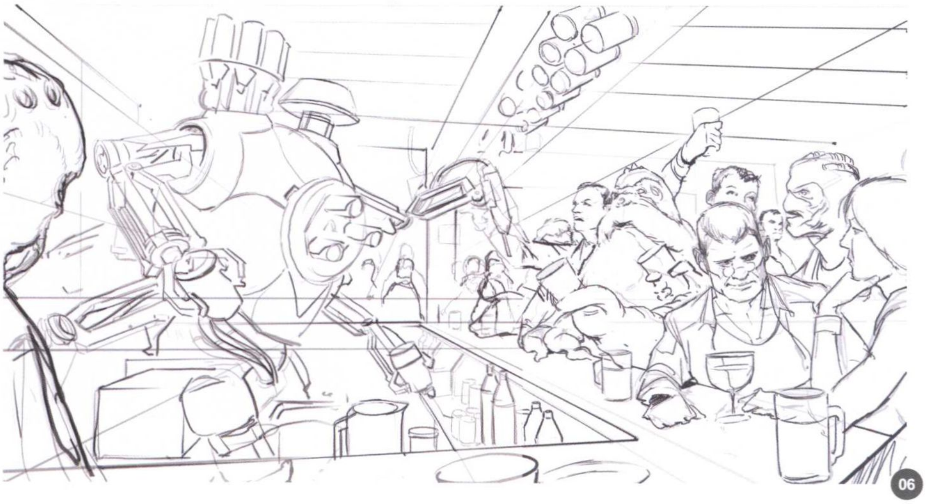
当知道了自己会使用什么样的场景之后，我就开始另建了一个图层，然后在新图层上以草图为基础添加细节。我放大了图片，然后开始进行全面的细化（**图06**）。

接下来的步骤就是设定背景色彩。这是为作品中的元素上色的基础。在这幅作品当中，我选择了红色，而这种选择会影响到所有其他色彩的运用。

通常情况下，如果画面的复杂程度较高，



05

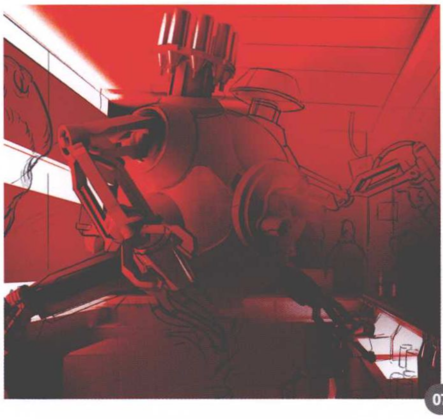


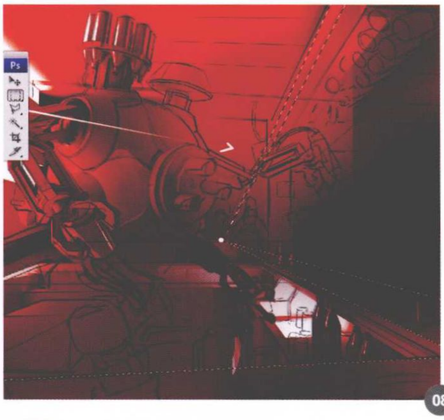
06

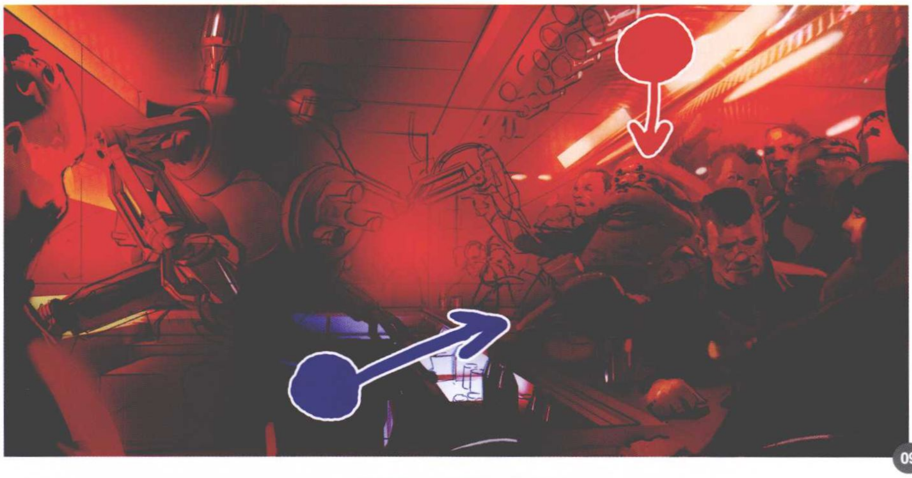
我会利用黑白色彩来确定体量。在这幅作品当中，我直接使用了底色。我发现机器人绘制起来难度很大。正因如此，我便采用同一种色彩对体量进行了细致的处理。这样，在后续环节添加最终细节时操作就会比较简单（**图07**）。

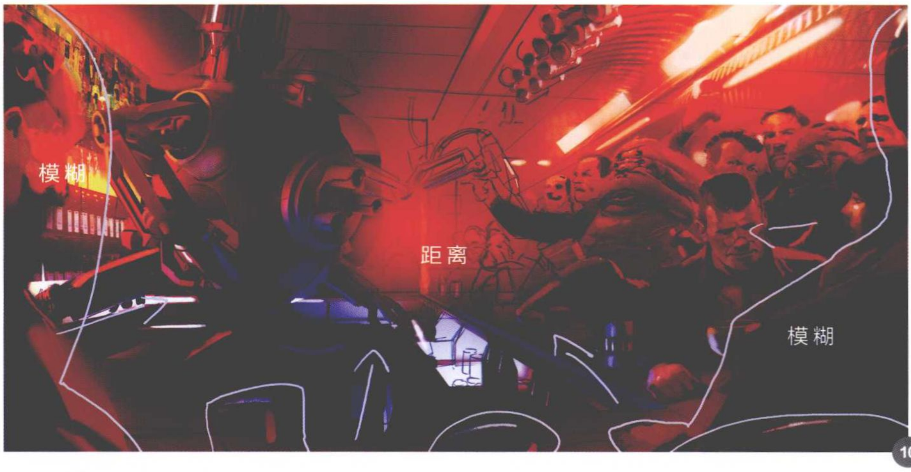
为了更加精准地定义几何形状（这幅作品中主要包括酒吧与墙壁），我在临近灭点的部分使用了魔棒工具。我在绘制的过程中使用了蒙版，这样就可以保证边缘部分边界清晰，并处理得干脆利落。你也应该养成使用灭点来引导自己的习惯，这样才能保证作品中所有的表面和平边的最终效果都能处理得完美无缺（**图08**）。

“想要从事数码艺术这个职业，并不需要成为这方面的专家。正如你所看到的，我到现在为止说明的所有操作几乎都可以通过简单的画笔工具、蒙版和几个图层来完成。”


07


08


09



10

色彩

在确定了一幅绘画作品的基本方案之后，我就开始进行上色。在正常模式下创建一个新的图层，然后从这个阶段开始使用不透明度为70%到100%的画笔。

在绘制这种场景的过程中，我会利用绘画作品中使用的光线来引导自己。在这幅作品中，右上方使用了橘色光，而左下方使用了蓝光。蓝光会对机器人的底部产生影响，因为这束光是从下往上的。同时，蓝光还会照到靠在吧台上的人群的面部和双手（**图09**）。

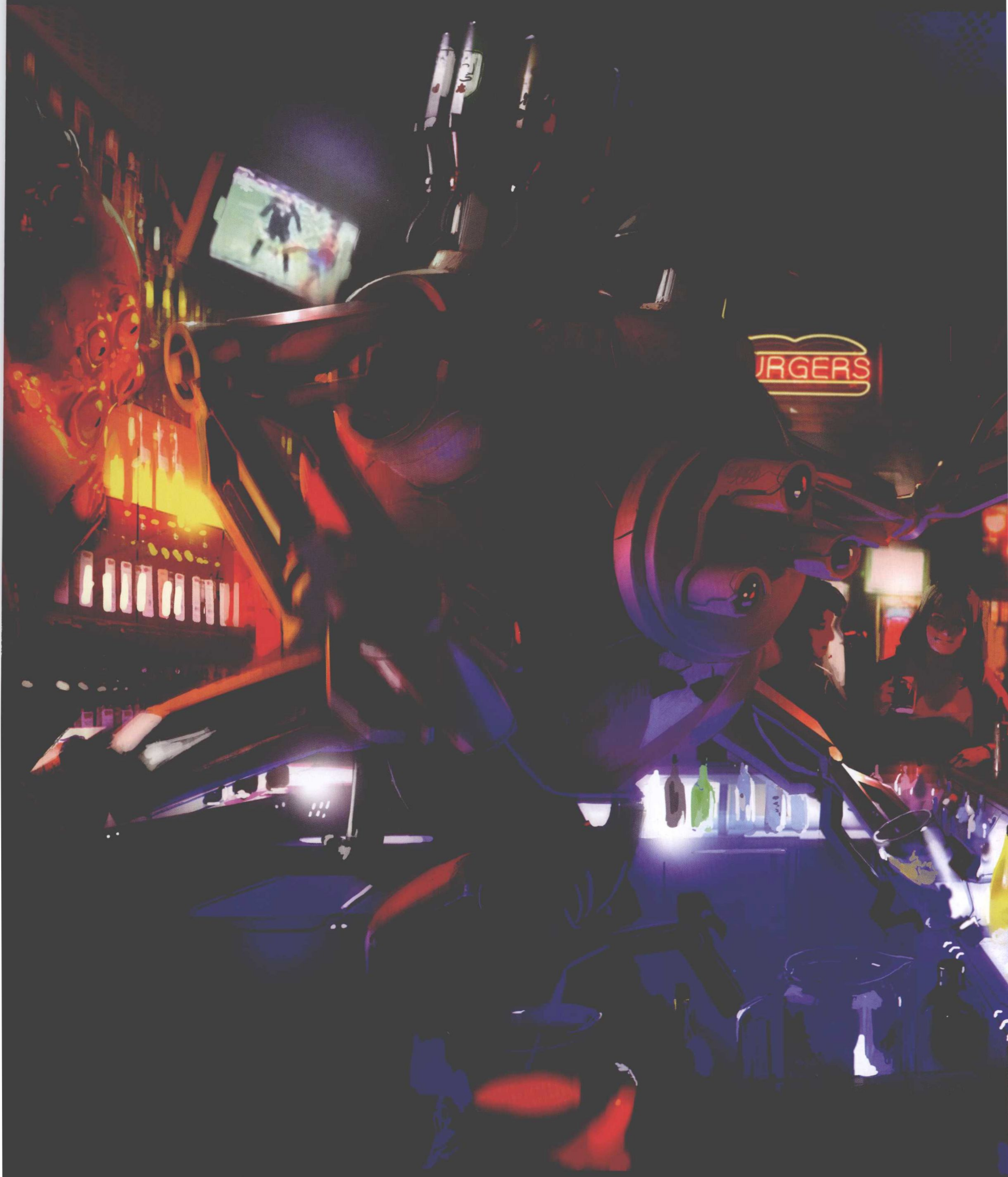
正如我一直以来所说的：利用绘制的光线来展现场景当中各个元素的形状。如果绘图者没有认真考虑这个方面，最终图像效果就会看起来有些不对劲。

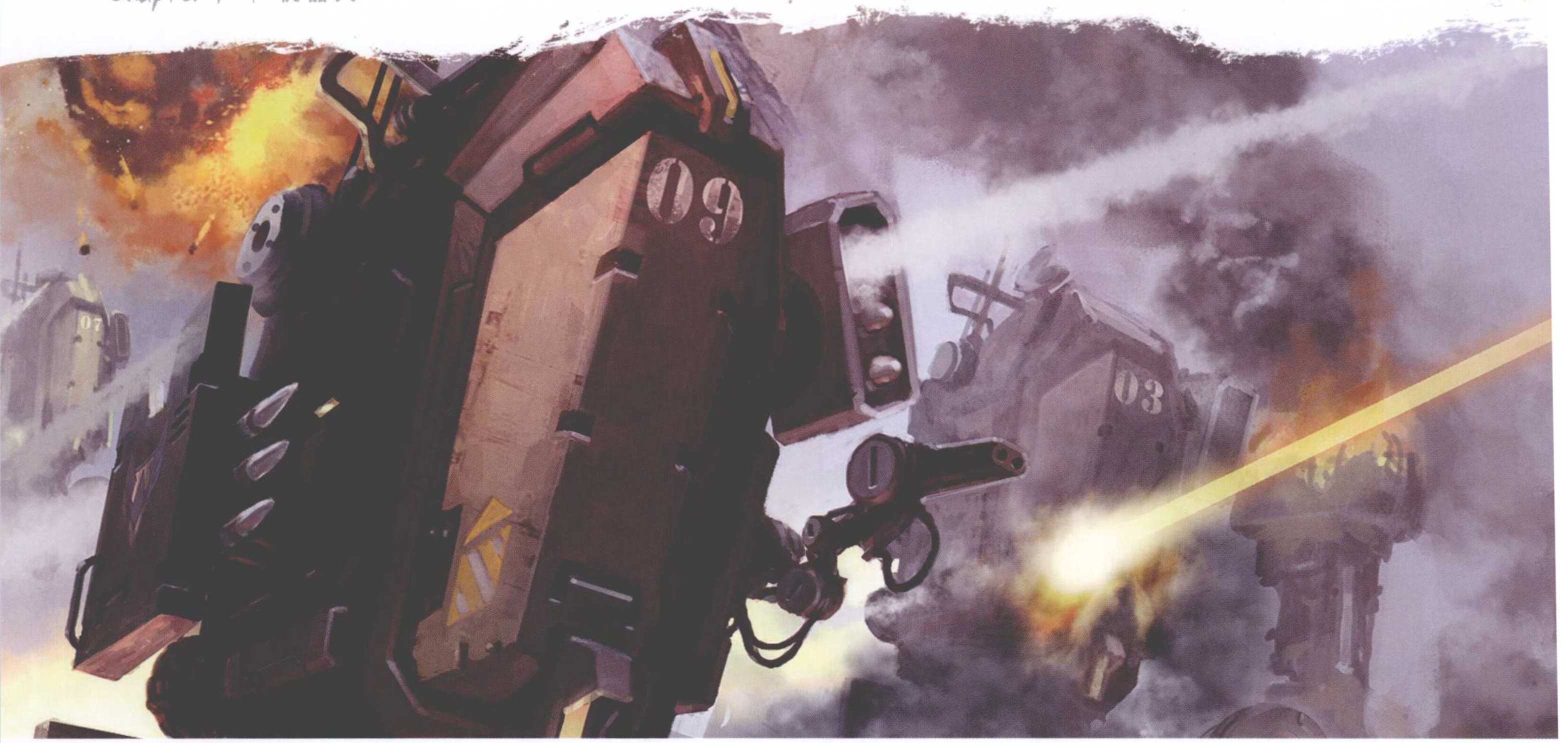
为了实现摄影效果，同时给予图像一种纵深感，我将物品的位置进一步后移，到了失焦的程度。这样的处理方式可以产生一种身临其境的幻觉，就好像这幅作品是我们作为观众拍摄的一张照片一样（**图10**）。

结论

想要从事数码艺术这个职业，并不需要成为这方面的专家。正如你所看到的，我到现在为止说明的所有操作几乎都可以通过简单的画笔工具、蒙版和几个图层来完成。最重要的条件首先是要有传统绘画的扎实功底，同时还要具备大量的耐心。在真正开始动手创作之前，光是构思这幅绘画作品背后的理念就花了我两个星期的时间。

一定要时刻牢记，你要呈现绘画作品的方式。一定要保证这种方式与其他艺术形式不同，这样才能让你获得被关注的机会。


URGERS



拆卸机器人

贾斯廷·阿伯斯（Justin Albers）

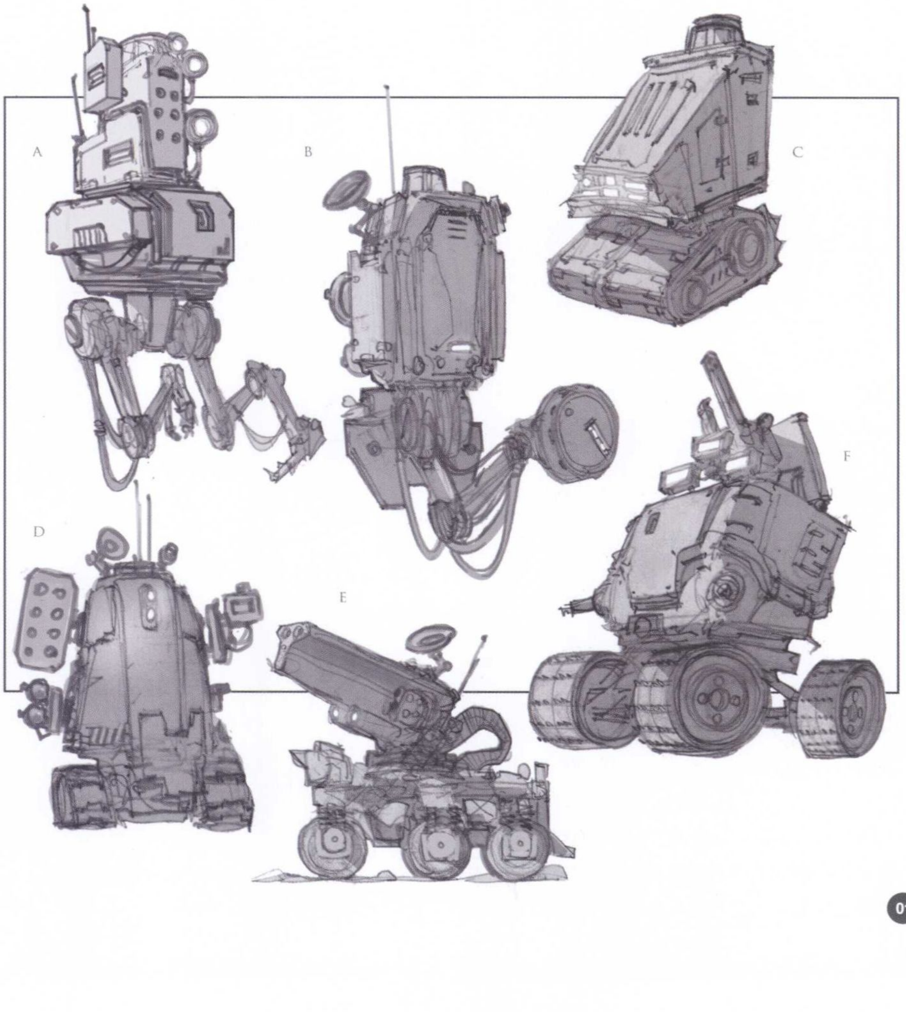
缩略图

参与这次教程编写给我带来了愉悦的体验。我非常满意最终的效果！也希望可以展示自己在Photoshop中完成这些绘画作品的整体工作方法，同时也希望可以介绍一下自己的构思、设计流程。

拆卸机器人的主要用途就是破坏东西（当然，希望它的工作状态能按照事先规划好的方式严格有序地进行），因此我在一开始就绘制了一张表现这一用途的缩略图。我希望作品呈现的效果是立体的机器人，而不是没有生命的机械或战斗铠甲。

这种机器人一定要坚固耐用，虽然体积不大，但是要能够无声无息地行动。可以设计成飞行器，也可以在地面移动。或者，可以在所有类型的地形上滚动。另外，这种机器人或者配备了坦克的履带，或者不止一组轮子。最后，我还是觉得俯身移动的机器人是最佳方案，因为这就意味着这个机器人可以到处行动，且不会受到地形或路障的限制，这样在作战过程中才能有全能表现。

设计的机器人应该具有一定的坚固性，即便受到了几次创伤之后还应该能够正常发挥自己的职能。因此，我选择了**图01**中的缩略图B，因为这个方案看起来最合适。机器人主



01

体的部分是一个结实的盒式结构，装着小手臂可以操作的小型炸药。这种手臂可以将炸药安放在具有战略意义的位置上，从而最大限度发挥炸弹的破坏力，以便摧毁目标结构或车辆。为了能够辅助安装这些炸药，我还给机器人添加了一个切割喷嘴，这样就能够撕裂金属隔板和门壁。最后，我还给它装上了导弹发射装置，这样机器人就可以进行自卫或扫除障碍了。

绘制

接下来，我开始规划自己的插画作品（**图02**）。我希望在一个激动人心的场景中将机器人呈现出来，因此，我决定绘制一个拆卸机器人小分队火力全开勇往直前的场景。它们的手中拿着准备投放的炸药。我还希望表现出导弹发射装置发挥作用而且正在开火的情景（暗示着前方有敌人）。我觉得这种型号的机器人如果可以组成突袭小分队会发挥很大的作用，因为它们可以同时攻击多个目标，在敌军重新站稳脚跟之前的短时间内迅速突袭，达到破坏性效果。

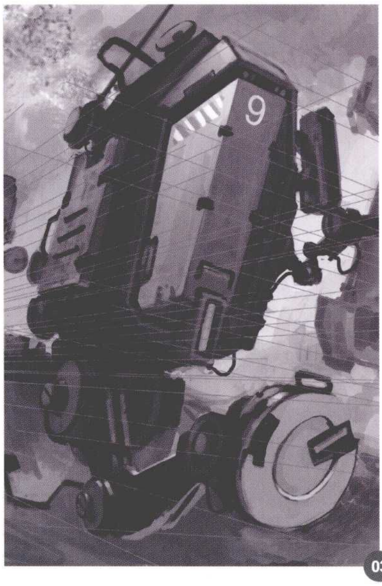
我开始按照小分队这个思路绘制了一些简单的构图，直到找到了自己满意的方案才停下来。在此基础上，我开始绘制简单的场景草图，然后粗略地处理了一下画面中的基本图形。我在Google的SketchUp软件中为作品建立了一个非常粗糙的模型，只是希望添加一些粗略的透视线，体会一下画面的立体感。我让机器人的角度稍微倾斜，这样处理不仅为了给予角色力量感，同时也为了增加画面的戏剧性张力。接着，我又添加了几条粗略的角度线，帮助自己精准地完成底图。

我会时不时地翻转图像，并且一直留意自己的浏览器窗口，从而确定这幅作品即便是缩小了尺寸也会呈现出不错的效果。到了这个阶段，我对整体设计已基本满意，于是开始着手处理光照和色值两个部分。我希望机器人朝向观众的一面色彩偏暗，而后面的背景则充斥着弥漫的烟雾和爆炸产生的火光（**图03**）。

色彩

接下来，我开始专心致志地选择自己的配色方案（**图04**）。我希望整幅作品的色调基本偏暖，表现出机器人小分队周身环绕着接二连三的爆炸和因此产生的熊熊烈火。但与此同时，我还希望能够添加一些因为攻击目标着火而产生的硝烟，借此引入一些相对偏冷的色彩。为了增强画面的动感，我还希望可以表现一些与敌军交火的场景（具体的表现方式就是

02



03

04

赤焰燃烧的战线），有些交火在主角机器人身后发生，有些就在它的上方，这样的处理是为了让这幅作品能够产生一定的纵深感。

接下来，我继续对设计、色彩和光照进行细化。通常情况下，我会在专注于细化已有设计的同时继续绘制新的元素。我查阅了大量的军事参考材料，以获得色彩方面的灵感。最终，我决定我所描绘的战争场景要在沙漠或平原上的某处油田上发生。机器人的主体部分应该是棕色或褐色，这样这一角色才能和这一特别的环境融为一体（**图05**）。

我将整个画面的饱和度调低了一些，因为我觉得原来的色彩对于战争场景来说似乎过于明亮，也过于生机勃勃（**图06**）。

> “我的一个朋友建议主角机器人要进一步添加一些细节，才能从背景中突显出来，表现出与众不同的特色。”

图07表现了我是如何对整幅作品进行进一步加工的，让主角机器人身上以及背景中其他机器人与结构的边缘部分更加明确。我希望背景可以表现为烈焰冲天的场景，因为这样才能有强烈的战场感。另外，我也可以借助这样的处理方式在画面下方添加一定的光照，让机器人可以从背景中跳出来。我还会在发现有透视问题的时候随手改正过来。

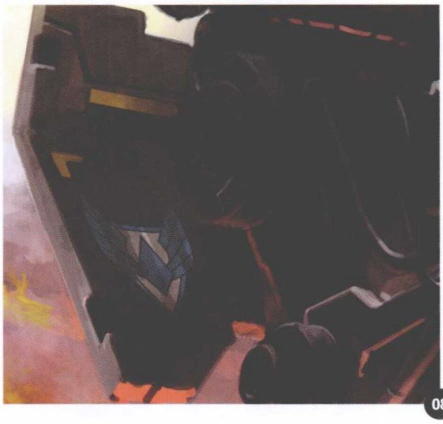
我的一个朋友建议主角机器人要进一步添加一些细节，才能从背景中突显出来，表现出与众不同的特色（可以是警告标识、身份号码或标志等）。我为这个虚构的军事部队设计了一个标志，并且在发动机周围添加了警示标志和危险标志（**图08**）。另外，我还在几个仪表板上添加了手柄，作为比例参考。此外，我还添加了一些划痕、污垢、纹理叠底，在边缘部分加上了一些灰尘，并且添上了一些爆炸留下的累累伤痕，这些处理都是为了能够强化机器人身经百战的形象（**图09**）。

我还在最后环节对光照进行了几处调整，

05

06

07

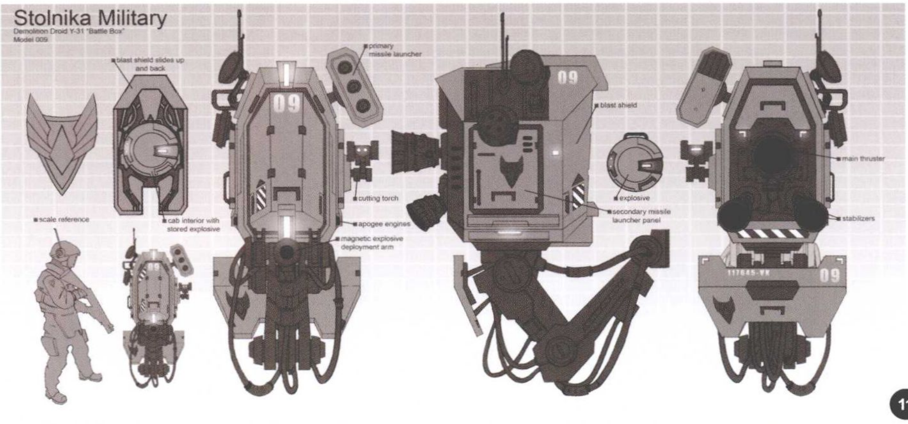

08

09

对主角机器人身上的一些边缘部分进行了整理，添加了一些细节和材质，最后将敌方的火力线拉回到作品当中（**图10**）。在进行了上述处理之后，我觉得这幅绘画作品可以精准地表现拆卸机器人的基本职能——就是把东西给炸了——我觉得这幅作品已经大功告成了！

在设计与绘制环节都结束之后，我还通过将细节从设计原图中投射下来的方式另外制作了一些技术图纸。这样做就可以保证所有的主要部分都位于正确的位置，每一个元素的比例都没有问题（**图11**）。

10



11

快乐机器人

卡洛斯·卡布雷拉（Carlos Cabrera）

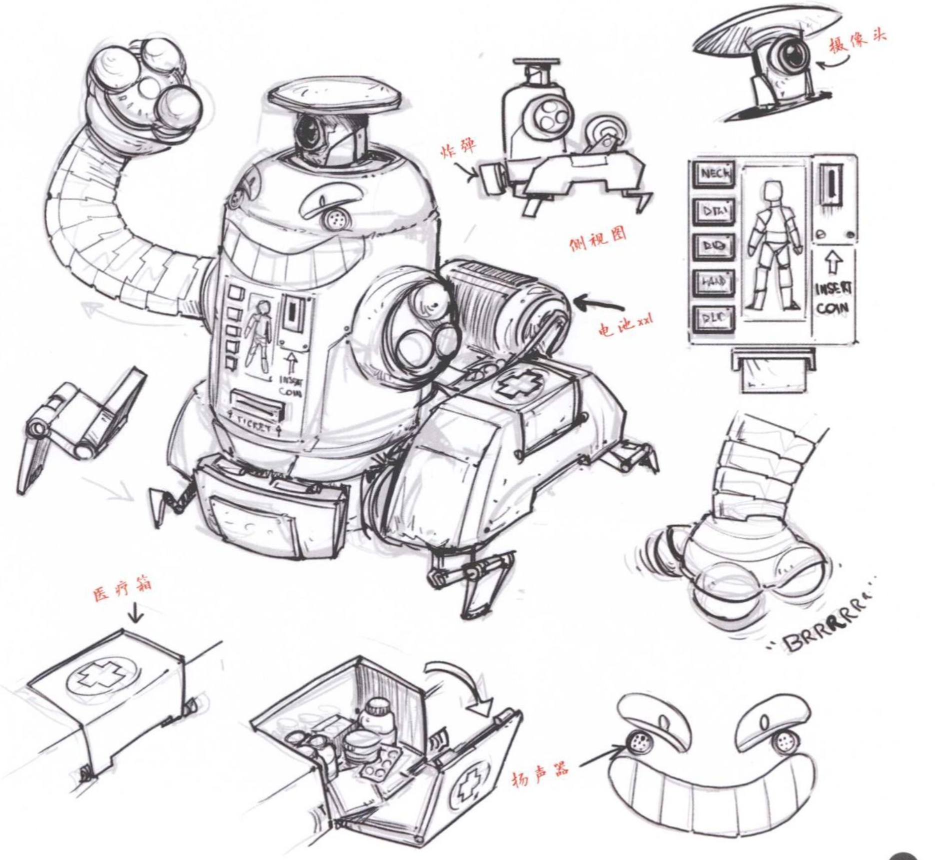
导言

是不是觉得压力重重？是不是觉得自己的后背一直处于紧绷的状态？在埋头画了几个小时之后，你是不是觉得自己的手臂酸痛不已？不要再遭罪了，只要让我们最新开发的快感2000机器人帮你做个免费的背部按摩就可以了（当然，按摩的同时还会提供让人身心放松的音乐），我们保证你会觉得自己重新回到二十多岁的美好时光。

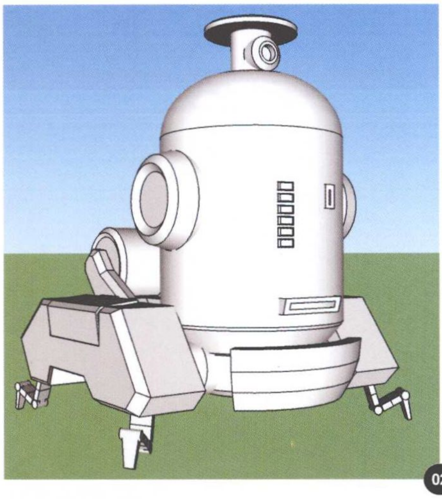
理念

所有的项目都需要从理念开始。对于这幅作品来说，创作理念就是设计一个快乐机器人。首先，我们要完成的第一项工作就是在画布上用草图将自己的想法表现出来。你可以在**图01**中看到我的想法。我一开始绘制了一些简单的草图，将这种机器人在自己看来应该有些什么东西呈现出来。我选择了按摩机器人这个类别。因此，我添加了一个振动的按摩装置，因为我觉得，这种配置比起简单的双手来说更具有未来感。

在草图中机器人的背后，你可以看到一个巨大的C型电池，我觉得这样的处理可以给设计方案融入一些幽默感。我脑海中一直萦绕着幽默感，我决定这种机器人需要面部设定。因此，我选择了一种日式风格的表现手法，将面



01



02

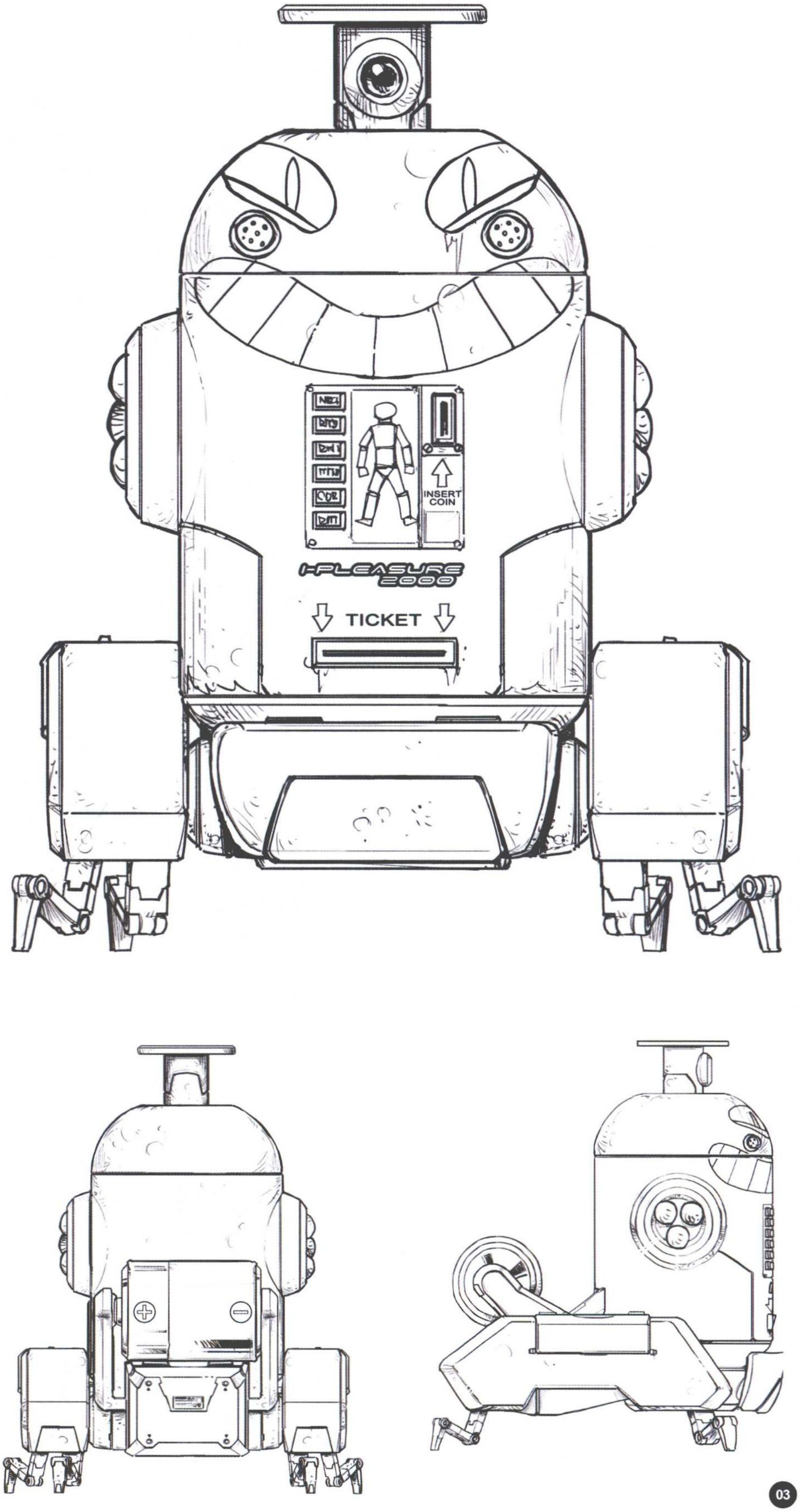
部设定为有些怪异又透着一点儿疯狂的脸谱风格。在腿部的两侧，我添加了一个医疗箱，另外还在胸部的正中央添加了一个操作板，这种操作板和你经常会在苏打水机器上看到的大同小异。添加了这个部分之后，人们就可以直接投币，然后选择想要按摩的身体部位了。

剖面图

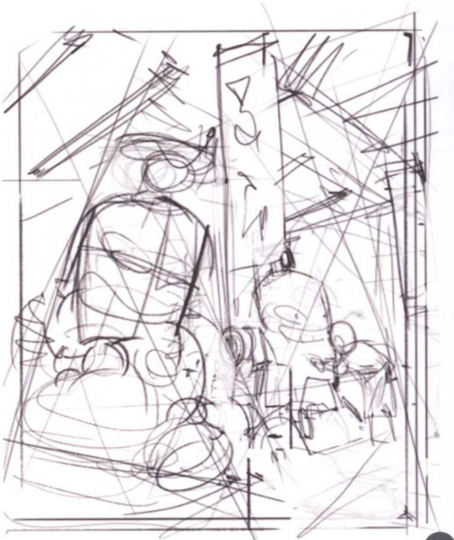
这个步骤在进行任何绘制的过程中都至关重要，这是因为如果你针对自己的设计方案绘制了详细的剖面图，三维美术师就可以加以应用；又或者，这些剖面图也可以帮助你在对这一角色进行进一步创作的过程中保证设计角色的外观前后一致。但是通常情况下，如果只是简单的一次性插画作品，我不会绘制详细的剖面度。但是对这幅作品来说，我会向读者展示如果你是在为客户创作绘图作品，应该如何完成这个步骤。

我建议大家首先使用三维程序创建一个简单的底图（Google的SketchUp是完成这项工作的理想选择，而且这个软件还是免费的）。一旦建立了模型之后，制作剖面图就变得简单很多。你可以在**图02**中看到我所制作的粗略的三维模型。接下来，我将自己想要制作的不同视图导到Photoshop中去。

在制作这些剖面图的过程中，你只需要使用线稿就绰绰有余了。过去，我也会绘制所有不同角度的视图。但几家视频游戏公司都告诉我，这样做没有必要，因为他们通常用到的也不过就是简单的线稿而已。这就意味着在这个阶段，你完全可以将光影这些方面抛在脑后。你可以在**图03**中看到我利用自己的三维模型所制作的图像。



03

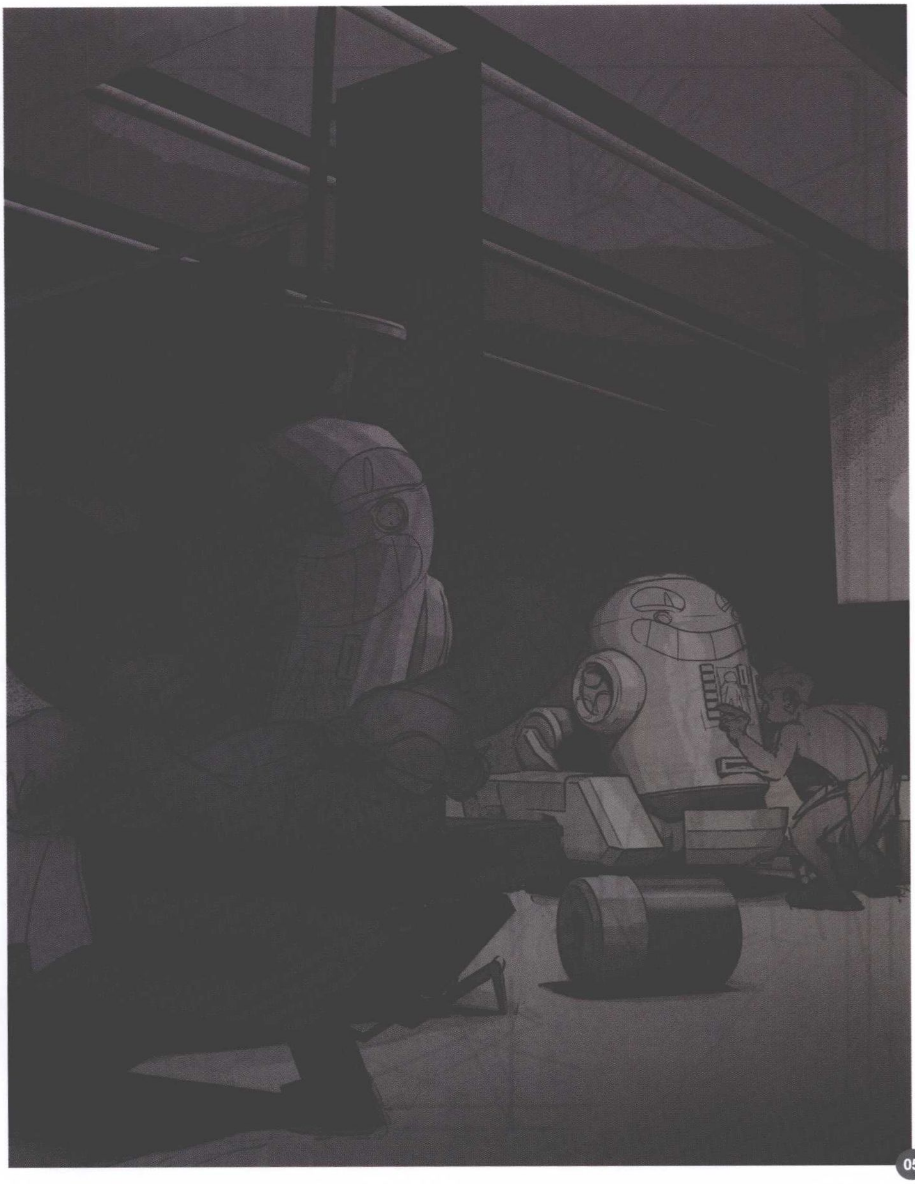


04

彩色绘图

到了绘制阶段，我选择从另画一张粗略的草图入手。这项工作可以在短时间之内完成，因为线条只要一蹴而就，随意画画就可以。因为我不希望过多考虑这张作品的细节效果；我的目的只是将自己的想法展现在画布上而已（**图04**）。

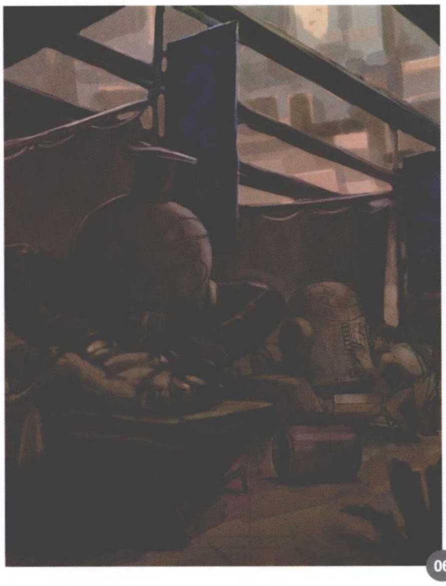
Quick Tip：在开始绘制环节时，尽可能提高自己的速度，线条随意就好。因为如果花费太多时间来精心完成一张细节精美的草图，反而会影响不同思路的发展，这样做会影响效率。



05

下一个步骤就是想方设法让随意的草图更有意义。我使用了不同的灰度来确定不同元素的体量，同时处理了形状和深度的部分（**图05**）。在这个阶段，我也并不确定要采取哪种具体的光照，但看起来这样的起点还是相当不错的。所有的元素似乎都没有问题，我对目前的构图也很满意。这是因为在草图绘制阶段，我没有给予自己任何局限，也没有强迫自己具体要深化哪一种理念。我觉得在地板上方设置一个空电池是体现这种日式按摩屋收费如何低廉的好方法。

现在，就到了添加一点儿简单底色的时候了，如**图06**所示。对这幅作品，我为整个画面选择了偏棕色的色调，目的是突出这种装修环境令人堪忧的卫生水平。蓝色的字母形成了冷色调对比效果，映衬在背景当中让人觉得无可挑剔。另外，对于这一场景来说，背后的城市



06

07

也是出色的光源选择。但是在目前这个阶段，我还是觉得光照似乎有点问题。你在后续环节就会发现，我最终对光照进行了大刀阔斧的改动。

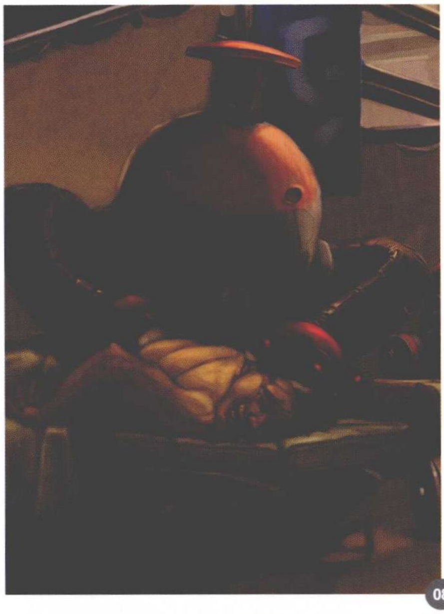
在**图07**当中，你可以看到我是如何开始给位于次要位置的机器人以及顾客上色的。在这些初期阶段，你还不需要担心细节部分，因此在绘制过程中要尽可能的随意，只要自己对底稿满意就可以了，因为如果想在后续环节修改这个部分难度相对较大。

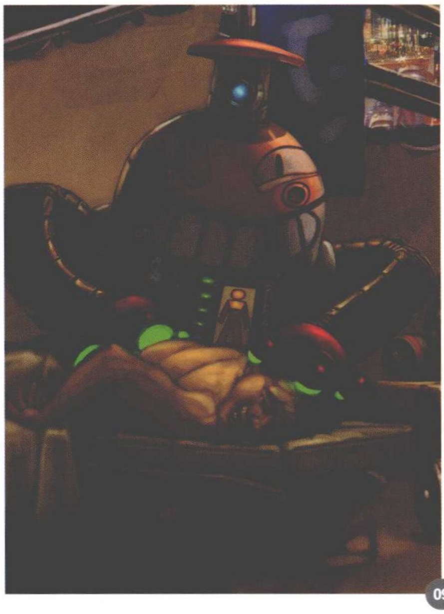
接下来，我开始后续流程，绘制前景中的机器人。为了完成这项工作，我挑选了温暖的配色方案，为机器人的头部挑选了红色，为他的双手挑选了紫罗兰色。正如我在上文中提到的，你在后续环节仍然可以对自己不满意的部分进行修改，也可以尝试不同的色彩。有时，最好将这个环节想象成一个随意的过程，而不要心心念念地想着自己正在完成一幅插画作品。在**图08**当中，你可以看到我最终确定的大致配色方案。在这个阶段，我还调整了前面机器人的角度，但是我还不确定这样的调整是不是有些过头。按摩床上的顾客的面部同样至关重要，因为我需要通过这个角色来表现出机器人所提供的按摩服务多么让人舒服。

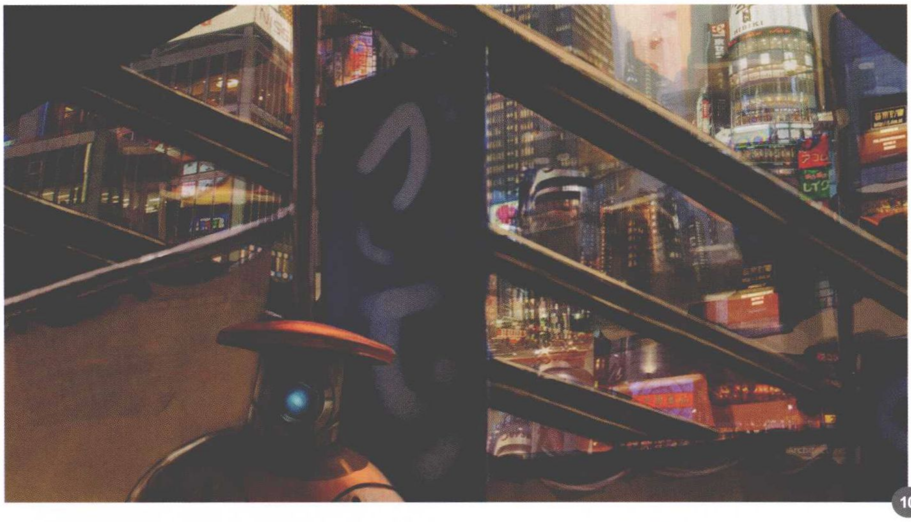
在**图09**当中，你可以看到我又做了进一步的推进，给前面的机器人添加了面部。另外，我还在操作盘和它的双手上添加了一些光线。对于双手的表现，我选择了一种绿色，因为我家里有一个类似的按摩设备使用的就是这种颜色。但我还是不确定这种用色是否可行。和我目前提到的所有其他元素一样，我知道如果有这个意愿，我可以在后续环节对元素进行调整。

插画的前景部分已经开始逐渐成形了。因此，我决定将自己的注意力转移到背景部分。为了完成背景部分的绘制，我借助了大量的图片参考资料，并且运用了大量纹理描绘了一个人声鼎沸的街区。这个部分完成之后，我就可以对图像进行调整，然后以此为基础进行进一步创作，从而让所有元素都能够达到与整个插画作品融为一体的视觉效果（**图10**）。

之后，我继续对作品进行细化，将自己关注的焦点转移到背景中的地板和窗帘上。在完成这些元素之后，机器人双手部分的淡绿色所产生的冲击效果似乎得到了缓和，而整个画面的效果似乎也得到了改善。随着插画的绘制还


08


09


10

11

12

在按部就班地进行，我所关注的还是要保证底图的无懈可击，并没有将过多的注意力放在细枝末节上。为了实现这一目的，我尽可能使用大号的画笔，同时将线条拉长（**图11**）。

在**图12**中，你可以看到完整的配色方案，几乎所有元素的完成程度都大同小异。我还给场景另外添加了几件物品，让整个画面显得更加妙趣横生，这其中包括地板上铺着的地毯，以及一个客人身旁的公文包。

在这个阶段以前，我一直都随心所欲地到处上色，但是到了目前这个阶段，我开始思考自己希望最终的插画作品呈现出怎样的视觉效果。我突然意识到的一个问题就是机器人手部所使用的紫罗兰色和绿色显得过于强烈，两者搭配在一起并不合适。一开始之所以会选择这两种颜色，是为了吸引观众的注意力。但是到了这个阶段回头看，这两种颜色吸引了过多的注意力。除此之外还有一些其他错误，像透视效果以及整体照明等，我发现照明效果显得有些枯燥无味。

在这个阶段我想到，如果将画面转换为夜晚场景可能会是不错的想法。因为我想要表现的是一个收费低廉的按摩屋，我觉得这种环境在夜晚看起来可能会更不上档次。这也意味着，背景部分火树银花的城市和机器人身上的信号灯都会从画面中突显出来。

在**图13**中，你会发现，我将机器人手部的灯泡颜色调成了绿松石色，因为我觉得这种颜色在场景中的效果更好。此外，我还在客人的面部添加了更多的细节，在此过程中一直在考虑光源在他脸上产生的效果。为了突显作品的喜剧风格，我还在按摩台上加了一滩顾客的口水。同时我将机器人胸部操作盘的灯光调成了黄色，这种色彩效果更好。经过这样的调整之后，刺眼的绿色就从整个场景中消失了。

为了增加场景的趣味性，我还在地板上添加了其他商品和细节（**图14**）。这种处理方式是为了强调这个按摩屋实际上有多么的肮脏。在将画面改为夜晚场景的过程中，我还在天花板上添加了几处光源，这也就意味着地板上会出现几处高光。在目前这个阶段，我的目的就是让这个场景看起来尽可能地低廉和粗陋，因此，我在机器人的身体上添加了一些涂鸦，同时还在背景中添加了一些标牌，表明在这里按摩可以享受到优惠的价格（**图15**）。

13

14

15

接下来，我从画布的顶端开始，用暗军绿色渐变色将整个画面的上部填好，然后将图层设置为叠加模式。这样做是为了进一步突显夜晚场景。如果你对自己的画面也采取了相同的处理方式，一定要记住使用渐变效果作为填充的标准模式，否则，整个画面看起来会有一种说不出来的别扭。在进行了如上操作，并对形成的画面进行微调之后，就可以轻而易举地看出是夜晚场景了。

最后的阶段真的很有意思。你可以使用画面中已经存在的色彩迅速地给不同区域添加细节。我想要让整个环境看起来更加廉价一些，所以我给机器人添加了一簇火花，看起来就好像是它马上就要寿终正寝了一样。另外，我还添加了一些烟雾来改变整个画面的氛围，看起来就好像是有人刚刚在这里抽烟了一样。为了完成这项工作，我使用了一张香烟点燃之后的照片，然后将它添加到屏幕模式。为了保证最终效果看起来不会过于强烈，我调低了烟雾部分的不透明度，使得画面更加逼真。

整个创作过程也就这么多。记住，你总是可以对自己笔下的快乐机器人进行一些改进或调整；或者，你甚至可以尝试体积更小专门从事脚底按摩或足部美甲服务的机器人！大家一会儿见——我可要去做个按摩了！

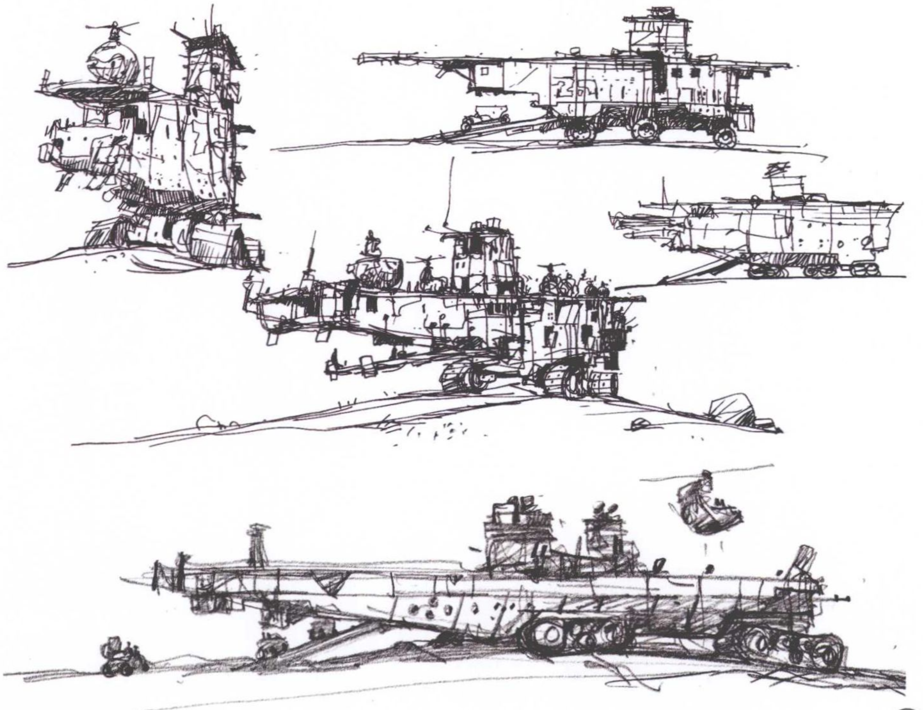
四轮履带车
伊恩·马克（Ian McQue）

导言

虽然看起来这本教程是一本汇聚了众多数字绘图技巧的图书，但我还是希望它同时也可以展现出传统媒体是如何继续在数码绘图创作的过程中扮演重要角色的。尽管绘图软件和导入方法有着林林总总的优势，但对我个人而言，铅笔或钢笔在纸上移动所能够感受到的直接性和姿势的流畅性，是任何其他媒体都无法企及的。有些时候，我也会在Photoshop中直接开始作画，但我依然觉得想要制作一幅成功的绘画作品，最可靠的方式还是从一支铅笔和一张白纸开始。

概念草图

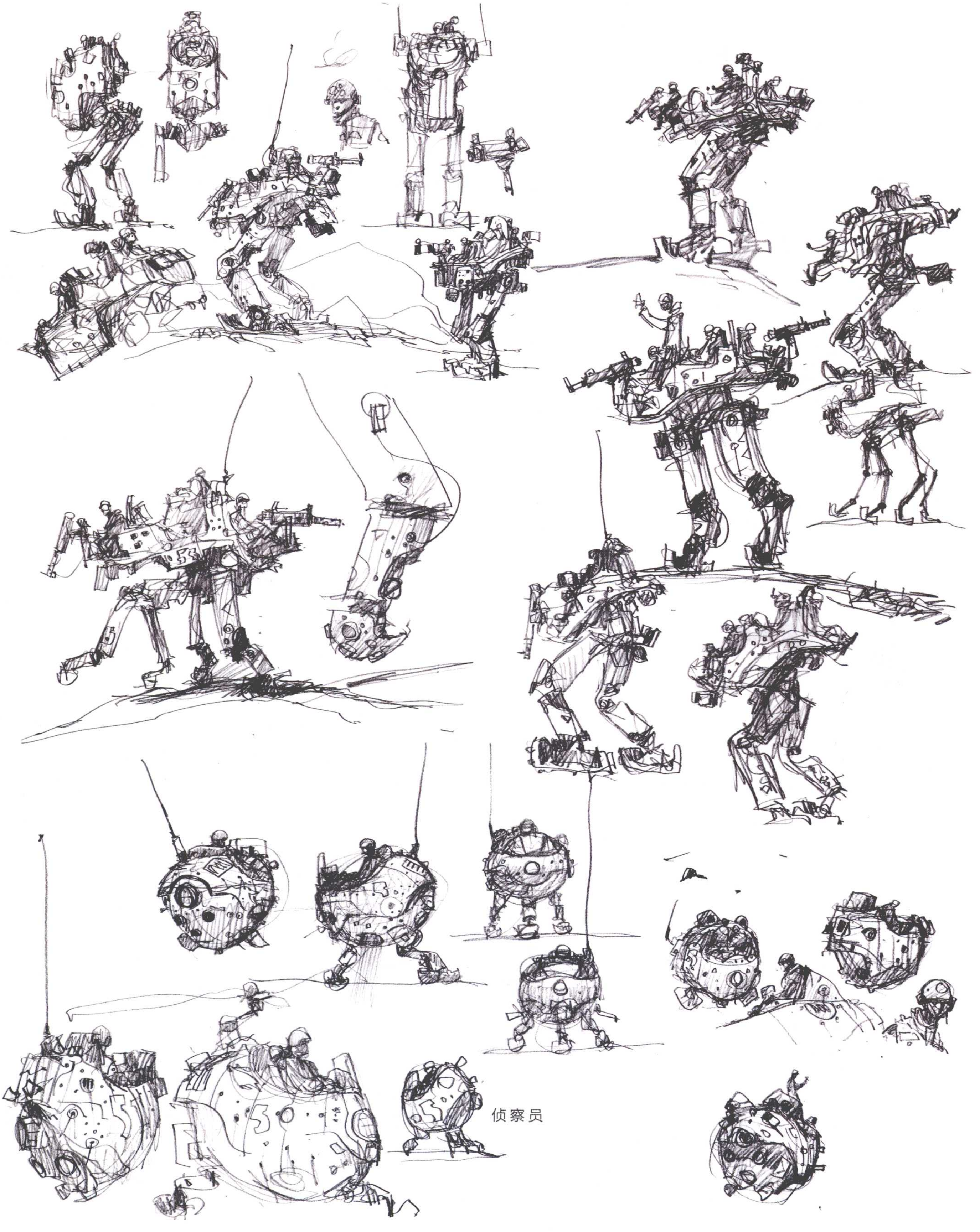
这次，我受邀为本书制作一个车辆设计的教程。我决定按照平时的方式来完成这个任务，就好像是我作为概念美术师在日常工作中收到简报，被要求为视频游戏设计一样。和平时一样，我收到任务之后的第一个反应就是把我的画笔和速写本拿出来，然后开始写写画画。这最开始的大约20分钟算是个热身，可以借此实现各种各样的目的，包括放松自己速写所要用上的肌肉，帮助“进入状态”，同时也可以在真正开始探讨自己的设计理念时，将最显而易见、最循规蹈矩的想法呈现在纸面上。



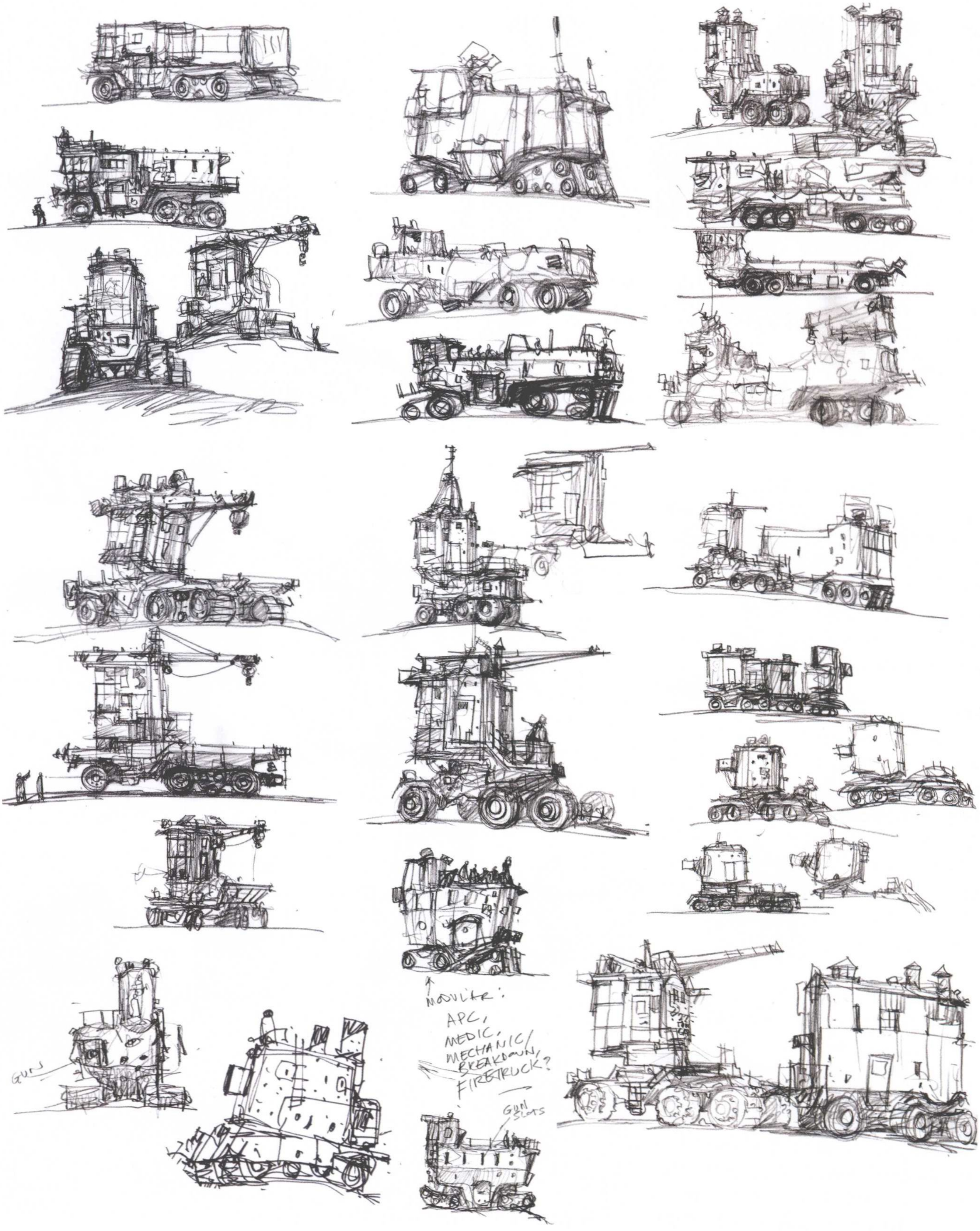
01

在最初的几张草图当中，我试着寻找一种将四种类型的车辆结合在一起的方式，让整个系列有一种浑然天成的感觉。我最终想到一个解决这个问题的好办法，就是设计一个载体类型的车辆，或者也可以被称作是“方舟”，这个车辆就是其他车辆停放的地方；除此之外，还有一个步行机器人或机械机器人；一个侦察飞行器和一个用于兵力运输的四轮履带车。这些初步的草图展示了我是如何寻找一系列有趣的形状的。在这个阶段，我还没有开始过于关注细节的部分。一段时间之后，我发现自己喜欢的设计已经开始逐渐成形，于是，便开始更为细致地在这些设计的基础上加以丰富与深化。首先，我想处理兵力运输车这个设计（**图01~图03**）。

因为这种车辆的轮胎/履带部分有大量的椭



侦察员


GUN
MODULAR:
APC,
MEDIC,
MECHANIC/
BREAKDOWN,
FIRETRUCK?
GUN SLOTS

03

圆形结构，我决定在3ds Max软件中创建一个草图模型。我在这个模型上并没有花费太长时间，只不过是简单地将一些相当基本的盒状结构组合在一起，代表各种各样的形状而已。这个模型的用途仅仅是为了作为在Photoshop中绘图的一个透视指引而已（**图04**）。

在模型已经包含了所有我需要的细节，并达到了令人满意的程度时，我就开始尝试车辆不同角度的视图，以便找到更合心意的方案，具体的做法就是利用Print Screen键来抓屏。在Photoshop中新建一个页面，然后将抓屏粘贴到新图层上（Ctrl+V）。现在，我已经确定了兵力运输车设计概念的基本内容。于是，我创建了两个图层，来完成线稿部分，仍然利用草图模型的抓屏作为指导。我添加了一个空白的图层（**图05**）和一个影拓图层，利用油漆桶工具来填充第一个图层，然后将不透明度调到50%，这样草图模型图像就可以透过来，继续发挥绘图指引的作用（**图06**）。

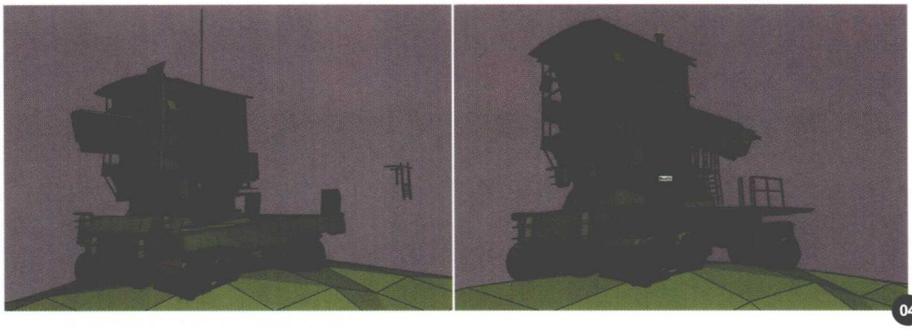
现在所有的图层都各就各位之后，我就开始绘制细节了。我首先选择了方头硬刷画笔和一个相对偏中性的暗色，然后开始在描图层上创作，笔触比较随意，主要是参照草图模型图像中的角度。除此之外，还要尽可能地保证笔触不会过于用力。我会尽可能快速地完成这个过程，因为我希望这张线稿能够和那些最初的草图一样清新而仅作为示意之用。

色彩

线稿完成之后，我开始添加色彩和材质。先添加一个新的图层，然后将其混合模式设置为“正片叠底”，命名为“彩图”。对于这种车辆，我脑海中已经形成了冬季迷彩图案的概念。于是，我选择了中灰色作为色彩键。这是一种非常传统的绘画方法，和在画布上用油彩和丙烯颜料作画所采取的方式大同小异。这张底图会确保随着画面的不断完善，整幅作品的配色方案仍然是统一的（**图07**）。

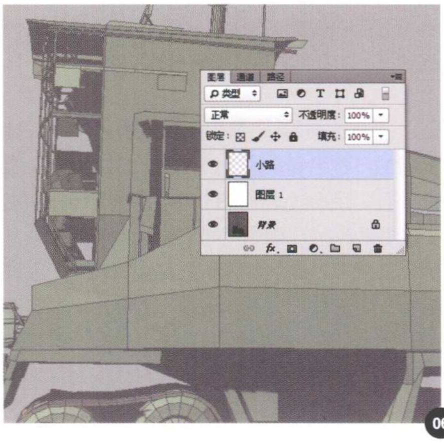
我用油漆桶工具填充颜色图层，然后选择了一个和底图相比略微偏暗的色调开始勾勒车辆的形态和材质（**图08**）。

接下来，我选择了干画笔（类似于软油画棒的绘图工具）。在这个阶段，我喜欢大量使用这种工具，因为这样可以制作出光亮的表面，让人联想到金属历经风吹日晒的斑驳感觉（**图09**）。继续推进添加材质的绘制流程，这里主要还是参照原来的线稿，但并没有严格遵

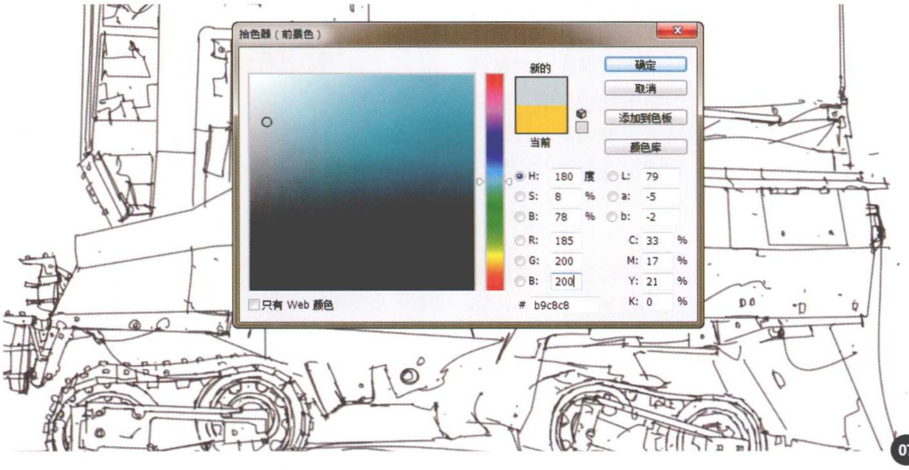


04

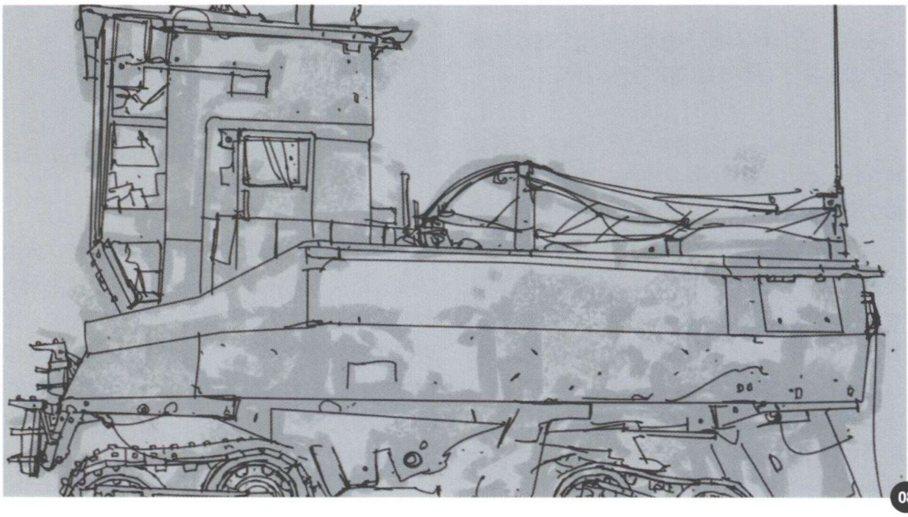
05



06



07



08

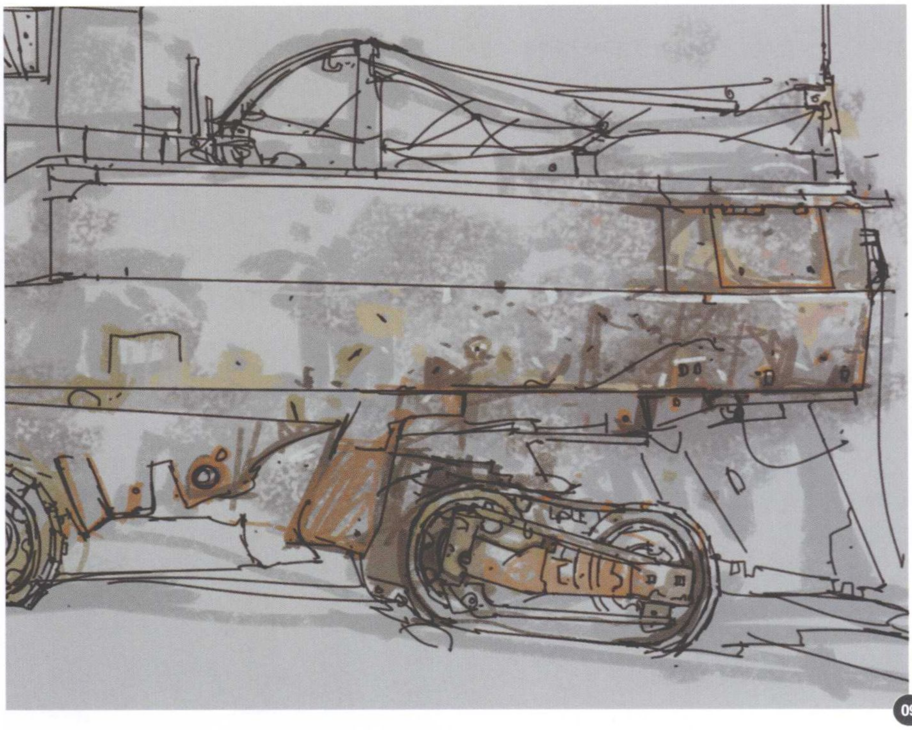
从原稿。我在这个阶段的推进速度很快，不会在任何一个具体的区域花费太长时间。我还希望能够与此同时将整个画面效果改善一下。我发现这种操作方式能够让画面融入一种动态感，让观众觉得更有意思。毕竟，如果在一幅绘图作品上过于下功夫，最终的结果很有可能是作品看起来太费劲。

在整个环节当中，或者更确切地说是在整个绘画过程当中，我都在使用有限的几种工具和键盘快捷键：B对应画笔；I对应色彩选择器；而+对应的是调节画笔尺寸的大小。

这个环节是一个不断重复的过程——我的目的不是想要在这个阶段就彻底完成整个表面部分。我现阶段所有的努力是为了能够创造一种看起来妙趣横生同时又生机勃勃的材质。通常情况下，这就意味着你需要对同一个区域进行反复地处理。我从来都不介意对之前觉得尚且满意的部分推翻从头再来——我所秉持的理念是，在目前这个阶段不要对任何元素恋恋不舍。因此你也应该想方设法地让画面呈现出自己想要呈现的，然后按照自己想要的方向发展。我的绘画作品当中，最成功的都是那些画面按照我自己的方式不断发展的作品。大家应该对各种机会或者意外抱着接受的态度，这样的做法相对于从一开始动笔就循规蹈矩地遵守死板计划的做法来说，能够创造更多实现更有趣视觉效果的机会。

当然，我之前就已经按照车辆基本形态建立了模型，另外还在此基础上制作了一份线稿，这样的做法也让我受益匪浅。因为到了现在这个阶段，我的创作就不是彻头彻尾地自由发挥了——因为之前已经照顾到了设计与透视的部分，所以现在继续推进画面创作的过程中就不需要担心这两个方面了。我可以放心地参照线稿，因为我知道已经建立了一个稳固的基础，现在只不过是在此基础上细化而已。

在参照线稿的过程中，我一直都在寻找是否可以在边角或缝隙的部分迅速添加一些体现风吹日晒的细节，例如掉漆、锈迹斑斑以及因为燃油泄漏而造成的污渍等等。在随意添加这些痕迹的过程中，我尽量对所有抽象的斑点使用与相邻部分互补的颜色。互补色指的就是在色轮上彼此相对的颜色（色彩理论可能是绘画创作中最为至关重要的一个方面。我建议读者尽可能扩大这方面的阅读量）。如果画面上已经有了一块橘色，我就会在旁边的某个区域使用蓝色。这种处理方式不仅可以让两种色彩通过相互作用产生共鸣效果，进而让画面激发出更多亮点，同时也可以增添画面的趣味性。如果我把影拓图层的线稿关掉，就可以观察到在这个阶段，材质部分的处理效果是过关的，同时也可以看到这个图层有多么抽象（**图10**）。这个阶段可以花费更长时间来添加材质，但我认为目前的效果已经相当不错了。于是，在描绘了一些随意的背景元素，交代了场景的背景信息后，我开始过渡到细节阶段。



09

10

接下来我要开始在线稿基础上作画（现在底稿还是可以透过彩色图层看得到）。我将线稿的不透明度降低到50%左右，这样在细节图层上创作的时候，底下的线稿就不会过分干扰我的注意力（**图11**）。

在细节处理这个阶段，我喜欢使用方头画笔。所以在选择了8像素的方头硬刷之后，我就动手了（**图12**）。

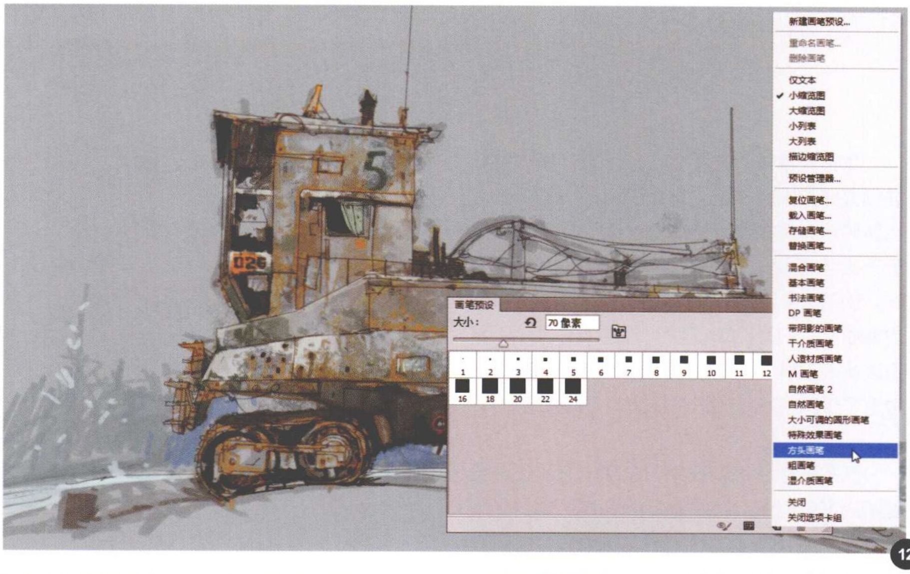
在这个阶段，我小心翼翼地将线稿中的线条誊描下来。将线稿作为引导，同时开始在之前已经处理过的纹理基础上添加形态与重量。因此，我还是继续秉持不在一个特定的区域花费太长时间的原则，然后开始添加一些在这种类型的车辆上能够看到的各种各样的细节，包括平面边缘部分、铆钉、车门和把手等。需要注意到，在处理这些细节的过程中，我将画笔的不透明度与流量分别设定为75%和50%左右。经过这样的设定之后，下面纹理图层的颜色就可以稍微透过来，形成两者的结合。如果我没有进行这样的处理，细节图层看起来将会显得呆板而缺乏生气。

我这次仍然坚持不必过于严格遵从原来的线稿，而只是将其作为指导和制定决策的依据——哪些元素应该添加，哪些元素应该抛弃，在哪个部分应该添加一些全新的元素（如舱口盖、排气管和天线等）。在整个过程当中，我会一直留意在第二显示器上的参考图像。

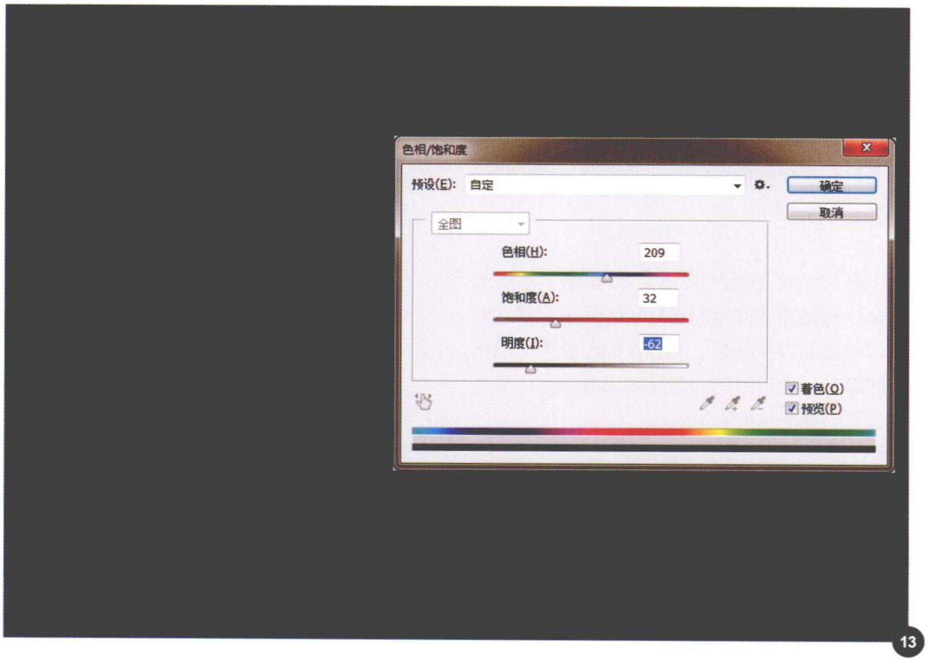
和之前的纹理处理环节一样，我继续进行细节方面的处理，一直到车辆设计的趣味性和整体效果都达到了令人满意的程度为止。现在，我已经做好准备开始过渡到“阴影处理”的环节了。首先，我将细节图层和色彩图层复制下来，这样即便在后续阶段搞得一团糟，我还可以退回到这个阶段从头再来。接着，我将这些复制好的图层合并在一起（Ctrl+E）。接下来，我将这一合并后的图层复制下来，并重新命名为“阴影”图层（**图13**）。我不希望这个图层是“叠加”的图层混合模式，因此我打开图层面板，并将其混合模式设定改为“正常”。

现在要做的就是给这个图像建立一个“阴影中”版本。因此，我打开色相/饱和度的对话框（Ctrl+U），检查了一下着色，然后调整色相/饱和度的滑块，直到找到自己满意的阴影色彩为止——这幅作品，我选择了深蓝色。当然可以在后续环节改变这一图层的颜色，但是就目前来看，这个颜色相当不错，可以满足我现阶段的目的。我将图层的不透明度调整到80%左右，从而让色彩图层可以更好地渗透过来。现在，开始剪裁阴影图层，从而露出将被充分照明的部分。我就是用这种方式来处理物体形状的，基本上都是在光照效果下进行创作的。

11

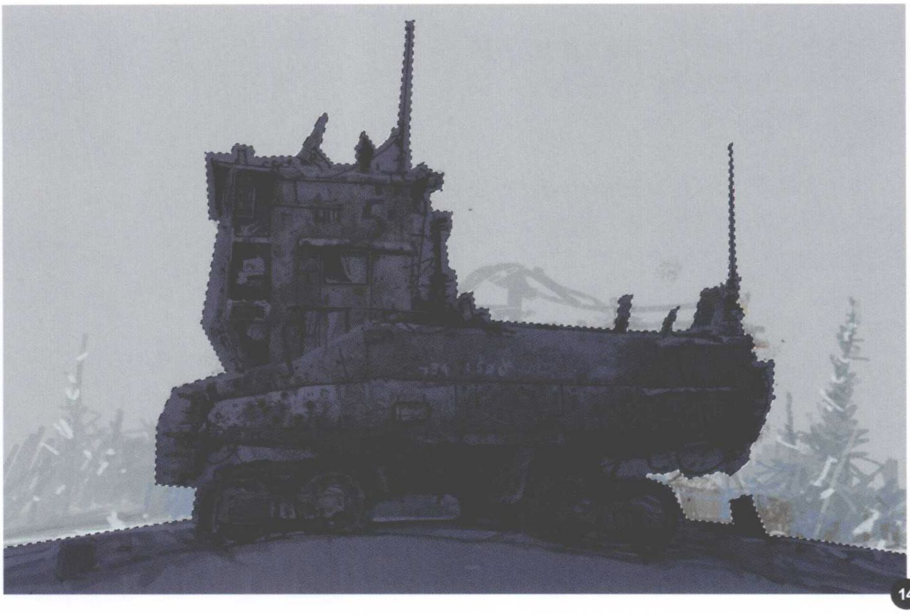


12



13

我从选择套索工具（L）入手，然后与Alt键结合使用，这样就可以勾选出我希望删除的区域。我随意选择了背景和天空部分，然后按了Delete键（**图14**）。


14

> “我非常热衷于套索工具，几乎在所有的绘画作品中都会用到。使用这个工具可以创造出干脆利落且笔直的边缘效果，充满了奇幻色彩。如果仅依靠画笔是无法实现这种效果的。”

15

16

我希望车辆的光源来自左上方，所以继续进行选择和删除操作，留出了光照下的部分，然后将所有其他部分留在阴影当中。我非常热衷于套索工具，几乎在所有的作品中都会用到。使用这个工具可以创造出干脆利落且笔直的边缘效果，充满了奇幻色彩。如果仅依靠画笔是无法实现这种效果的。如果有机会，我还喜欢用这个工具将物体的形状挖出来（**图15**）。

当阴影部分达到效果，车辆的形状也开始逐渐成形的时候，我将自己的注意力转移到背景部分（**图16**）。为了完成这个阶段，我将车辆和前景部分进行了复制，然后就可以无后顾之忧地绘制这两个元素后面的部分了。我再一次将阴影图层和色彩图层合并，然后将图层设置从正片叠底调整为正常，然后又一次复制图层。再次使用套索工具+Alt键，像之前一样删除选区，继续处理车辆周围的部分，删除多余的部分（**图17**）。

在这个环节结束之后，我选择了下面的图层，开始大致描绘白雪皑皑的大地背景，整个过程要尽可能随意，充分体现印象主义风格（**图18**）。我对目前的作品效果很满意。于是决定暂时停下脚步。

再次审视图像时，我对自己看到的一切还是比较满意的。我将画面进行了水平翻转（图像>图像旋转>水平翻转画布），以便检查构图是否存在偏左或偏右的问题，实际效果还不

17

错。于是，我开始思考是否可以通过在车辆上或车辆周围添加一些人物角色来为车辆增光添彩。这样的处理方式不仅可以提供一种比例尺，同时还便于观众想象自己置身画面当中的情境——这对奇幻风格的作品来说是一个重要因素，可以让观众相信画面中所呈现的是一个真实可信的现实场景。

Quick Tip: 将自己从绘画作品创作中抽出来，然后过一段时间再带着全新的视角重新审视作品，是个非常不错的想法（当然前提是时间允许）。

我另外创建了一个新的图层，命名为“人物”，选择一个方头画笔，然后开始随意地勾勒一两个人物（**图19**）。在这个环节就可以一目了然地看出，场景和人物的绘制对于一幅作品能否成功，能否呈现让人信服的效果，起着至关重要的作用，即便这幅作品是科幻/奇幻主题。我建议读者朋友们可以随身携带速写本和画笔，同时也应该尽可能经常进行户外写生，有机会就画画人物素描。

> “我很依赖自己对采风之旅的记忆，勾勒农场中的机械、渔船、拖拉机和其他各式各样的元素。”

看起来好像我对车辆添加的所有细节都是信手捏来。但实际上，我很依赖自己对采风之旅的记忆，勾勒农场中的机械、渔船、拖拉机和其他各式各样的元素，以及任何在我看来回到工作室作画之后能帮我在作品中建立可信度的东西。当然，你也可以通过拍照的方式来保存参考资料，但我觉得真正坐在物体的前面通过绘画来记录自己所看到的，可以让这个印象根深蒂固地扎根在脑海当中。我喜欢将这个过程想象成自己在脑海中建造一个参考资料的数据库，我可以随时从中找出资料。

18

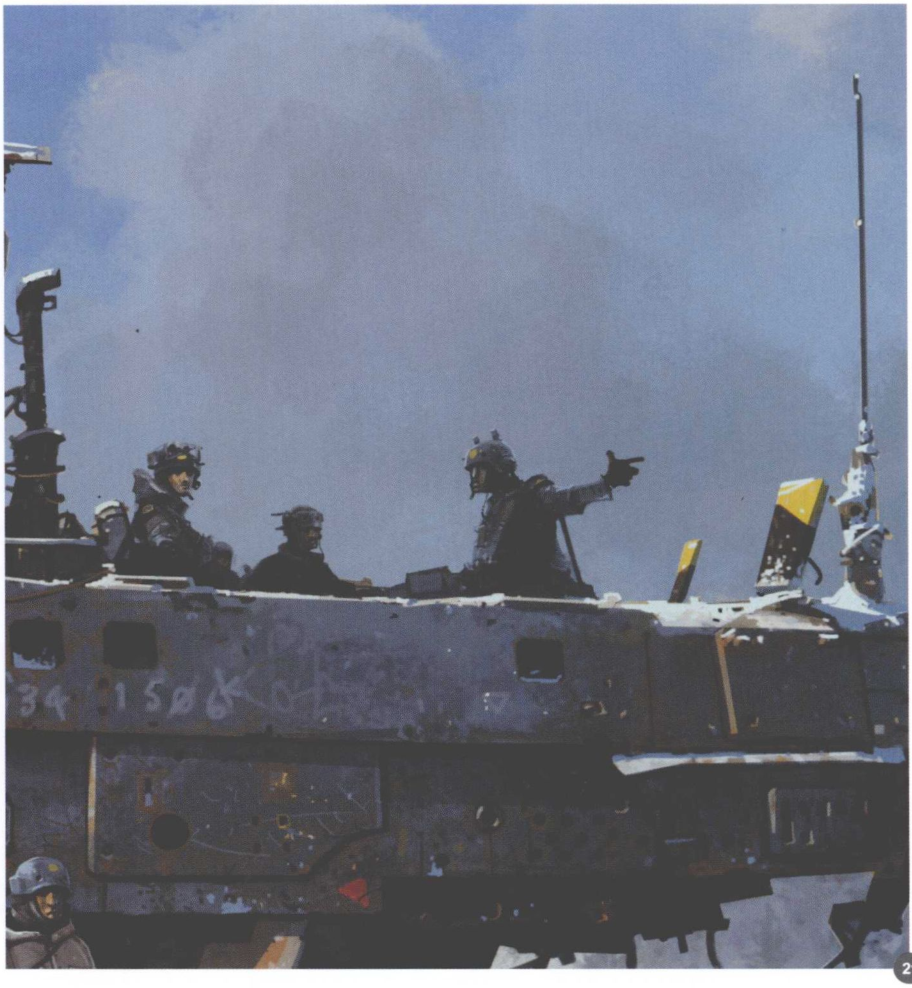
19

20

一旦将这些人物添加到画面当中之后（**图20**），我就开始向后坐，认真打量自己的作品。如果有足够的空间，你可以从显示器前走开，隔开一段距离来观察自己的作品——有些时候，你会发现自己深陷于细节或者是一些微妙的小地方不能自拔，以至于自己对全景视而不见。这样隔开一段距离观察可以帮助你更好地评估画面的整体效果。

到目前这个阶段，我对图像的效果已经很满意，所以为了收尾，我只要最终完善一下细节，再到处修缮一下。我还需要调整一下高光和阴影的部分，尽量让各种元素都达到更加立体的效果，另外还在车辆上加上了一些雪影，从而使车辆更好地融入到周围的环境中（**图21**）。

目前的画面效果在我看来已经大功告成了。通常情况下，我在最后收尾之前还会进行一些处理，具体就是尝试另外几种不同的备选方案，看看对应的效果如何。这样做可以从真正意义上提升绘画作品的效果，将整个色彩方案整合起来，同时可以让画面呈现出一气呵成的感觉。首先，我将自己处理过的图层都合并起来（我将其称为是“运兵车”）然后对图层进行复制。我将图像下拉菜单调出来，然后选择“调整>变化”（**图22**），这样就得到了不同的配色方案。

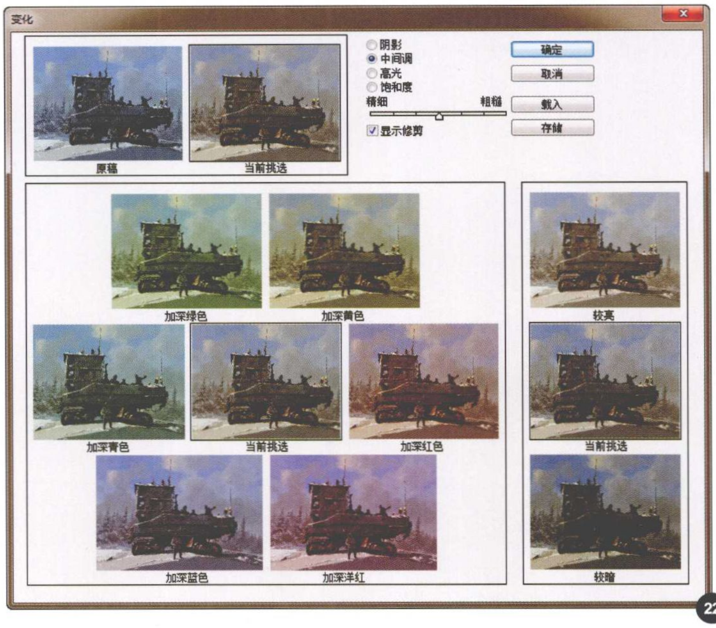


21

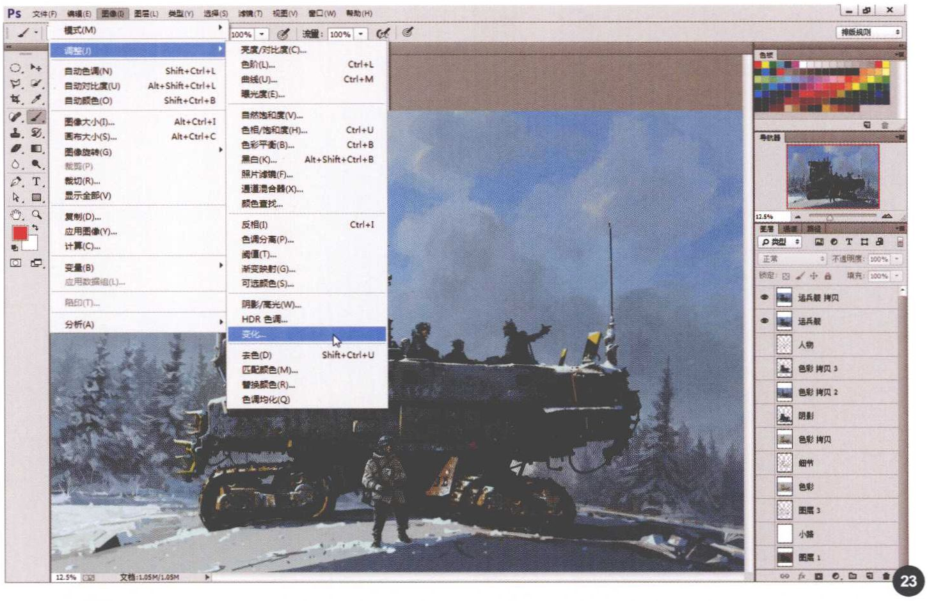
我希望可以将画面的色调稍微调暖一点。因此选择了偏红的色彩选项，之后又找到了一个偏黄的色彩选项，最后单击了确定按钮（**图23**）。我想以一种细致的方式在这个环节让配色方案可以变得更加温暖。因此，我将这一图层的不透明度调低到大约40%，从而让原本的色彩可以稍微透过来。接下来，我将这一图层也合并进去，然后开始进行下面的步骤，也就是对画面稍微进行一下锐化处理。我发现这样的处理能够给画面添加亮点和冲击感。如果仅仅通过绘画是无法实现这种效果的。

在滤镜的下拉菜单中，我进行了“锐化>智能锐化”的处理（**图24**）。在选择了“高级”与“更加准确”两个选项之后，我开始调整数量与半径滑块，直到找到自己满意的效果。我非常喜欢通过这样的处理方法来推进色块和线条之间的对比效果。在这个阶段如果能更加小心一点儿就更好了，因为很容易出现对比度过于强烈的错误。鉴于画面的尺寸，我觉得数量在150%~200%，半径在1.5x~2.0x之间非常合适。

这就是最终完成的绘图作品！



22


23

24

5
026

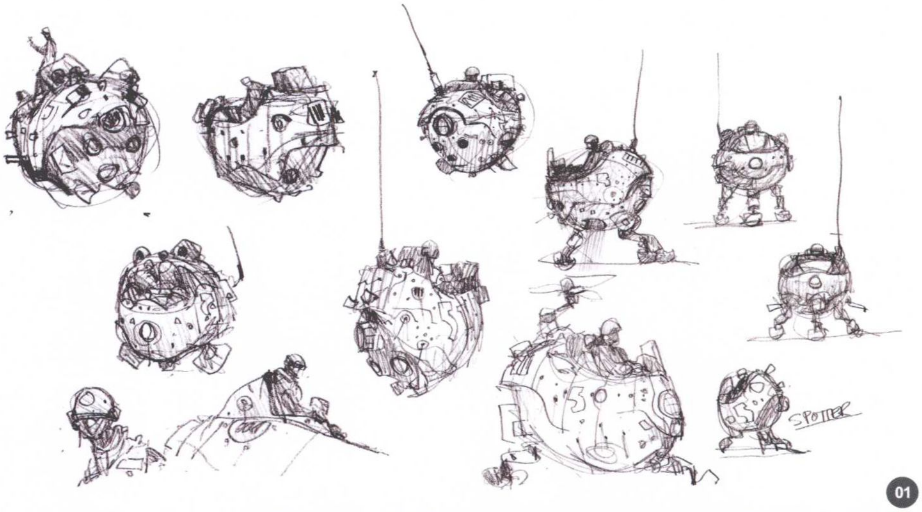
2012

侦察飞行器

伊恩 · 马克

概念草图

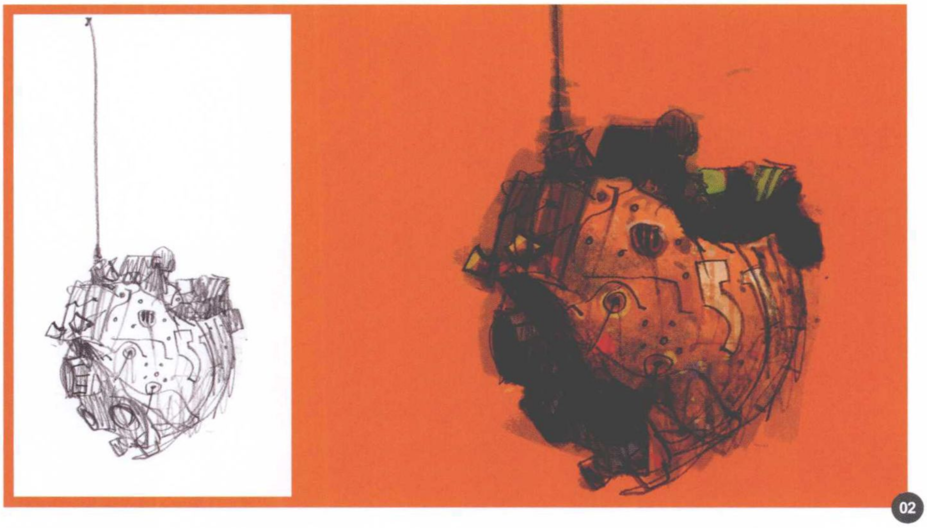
在开始创作一幅新的绘画作品时，我一般会组建一个参考图板，将所有与将要创作的作品相关的图像都放在一个画面中。这些图片可能是在外出走动时随手拍摄的照片，或者是在互联网上发现的图片。放在参考图板上的图片可能不会每一张都用上，但这样做的意义在于我不必在所有的参考文件夹中翻来翻去，试图找到自己想要的小型发动机细节——因为我将所有这些东西都放在了信手拈来的地方。我会在第二显示器上打开这个文件夹，而这个显示器就放在我作图所用显示器的左侧。这样，我的视线就可以同时照顾到两者。



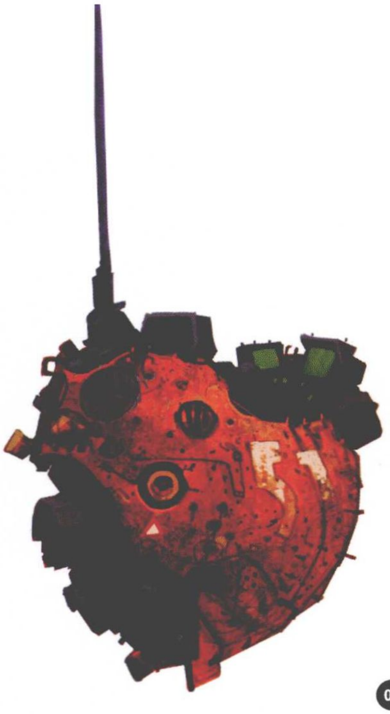
01

色彩与细节

我希望在这四台车辆中加入一个小型的，只有一个座位的侦察飞行器。我还是按照自己平常使用的草图绘制流程，制作了很多随意的草图，直到发现自己喜欢的设计位置（图01）。我将这幅草图扫描之后，在Photoshop中打开，然后将这一图层命名为“线稿”。接下来，我按照之前所介绍的色彩与细节环节往下推进（图02）。


02

接着，我又重新回到了参考图板上，认真研究自己可以通过怎样的处理方式让自己的设计有所提升。我目前的想法是融入搜集的参考


03

04

05

资料中包含的叉车结构，因此，我另外新建了一个图层，开始勾勒一些更为强烈、更为大胆的形状（**图03**）。

在这个阶段，我实际上还是在涂涂抹抹，随意勾勒一些图像。如果觉得它们可以为设计加分，我就会将其保留；如果觉得它们无法达到想要的效果，我就直接将它们删除。但是无论如何，现在这个阶段应该尽可能地随意，尽可能写意，寻找有助于设计流程顺利推进的线条。我从来没有实实在在地尝试一些具备技术合理性的细节，我只是随意添加一些细节，希望它们能够与画布上的其他部分融为一体。正是在这个阶段才能体现参考图板的作用。如果我发现车辆上有一块地方，但是我并不确定应该如何进行处理，我就会在参考图像中寻找，直到找到适合在这块地方呈现的元素。其实从某种意义上讲，这个步骤与“冲模”（kit bashing）的做法大同小异，只不过对于塑料手办的处理是在三维空间中，而绘图中的这个阶段处理的是二维元素（**图04**）。

“对任何创作来说，难度最大的部分就是即便某些部分没有按照原定计划发展，也要坚定不移地相信自己的能力，做到永不放弃。”

在添加这些细节的过程中，我发现自己实际上对飞行器的整体形状并不满意，因此，我决定尝试着使用图像变换功能进行改善。在将细节图层也合并起来之后，我按了Ctrl+T调出图像变换的“手柄”，不断进行调整，直到飞行器的长度缩短、宽度变大，达到我满意的程度。但是现在的效果看起来还有些过于扁平，于是我决定再对飞行器进行一定的调整。我直接进到“编辑>变换”的下拉菜单，选择了“透视”。将右上角的手柄往下拉，这样就让画面产生了往空间深处后移的效果，减轻了之前显而易见的平面感（**图05**）。

我希望针对这种“先忍着，往后看”的处理方法说几句。这种方法一般很难在中规中矩的教程中讲清楚。但是这种方法却是我完成大量作品的基础——很少有一幅绘画作品的创作过程会天衣无缝。实际上，在大多数绘画作品的创作过程中，我经常会在某个阶段遇到这样的情况，就是我对图像的效果完全不满意。但是，我知道，如果我坚持推进下去，就会突破这个瓶颈，最终达到自己满意的效果。对任何创作来说，难度最大的部分就是即便某些部分没有按照原定计划发展，也要坚定不移地相信自己的能力，做到永不放弃。正如我之前说过的，这种理念在像本书一样的教程中很难通过只言片语讲得透彻，但是无论怎样，这条原则非常重要。这世界上根本不存在神奇的按钮或者是滤镜，也没有任何人可以保证某一种特定的创作流程会屡试不爽。我电脑上有很多文件夹，里面装的是以失败告终的绘画作品。实际上，它们也不是完全的失败之作。事实上，我经常没事就重温一下这些作品，看看是不是能找到之前因为不显而易见而被忽略掉的方法，以此来完成这些作品。所以我的建议就是，千万不要放弃！

06

07

再回到侦察飞行器这个话题。现在，我对整体的设计效果很满意，于是我就回到了细节创作的阶段，突显设计更新颖、更精炼的效果。将自己的注意力转移到背景部分之后，我在飞行器所处的图层下面新建了一个图层，然后开始使用自己最喜欢的干画笔中的软油画棒来勾勒天空，因为这种处理方式可以实现云朵边缘部分不规则的效果。我在这个部分再次采用印象主义手法，而不是对云朵进行细致的处理（**图06**）。我还选择与飞行器的橘色与黄色互补的颜色，于是确定了由蓝色和紫色构成的色彩方案，事实证明效果不错（**图07**）。

我觉得飞行器的颜色看起来似乎有些过于强烈，饱和度过高，所以我调出了色相/饱和度对话框（Ctrl+U），希望改变机身的颜色。我从下拉菜单中选择了红色（**图08**），不断调整色相与饱和度滑块，直到找到自己满意的颜色位置。

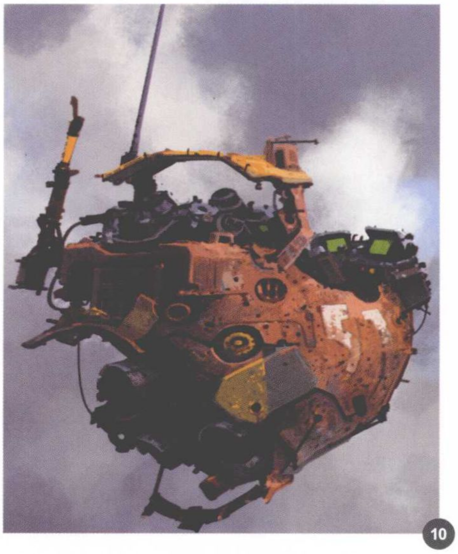
现在，就是给飞行器添加阴影的时候了。我复制了飞行器所在的图层，然后再次使用色相/饱和度控制器，给这一图层上色，使用了显得偏冷偏暗的蓝色/紫罗兰色（**图09**）。想象光线来自右上方，然后开始综合使用套索（L）和橡皮擦（E）工具删除阴影图层的某些部分，这样就可以让下面的光照图层透过来（**图10**）。

即便是到了现在这个阶段，我还时刻准备着修改原有设计。我觉得飞行器上方的拱顶部分似乎显得不够精细，而且这样的设定让我没有机会表现坐在驾驶舱中的飞行员。于是，我使用套索工具围绕这个区域进行了精细的切割，然后再删除。

我又新建了一个图层，然后使用方头画笔开始勾勒飞行员和对构图有所帮助的任何其他技术元素，在达到自己满意程度后将这个图层与其他图层合并。接下来，我将画布水平翻转过来，检查在这个阶段是否还存在不一致的部分（图像>图像旋转>水平翻转画布），将所有看起来真实性有待商榷的部分修整好，然后添加了一些高光和阴影（**图11**）。

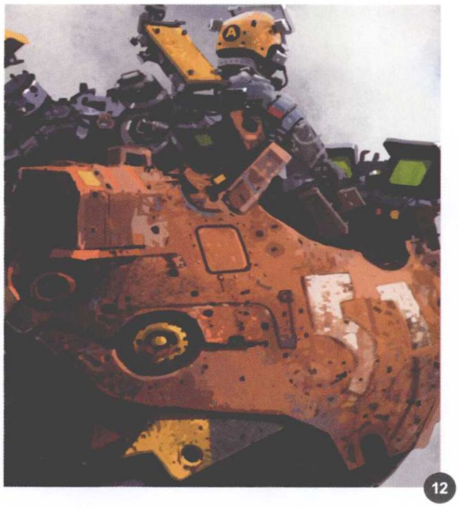
08

09



10

11

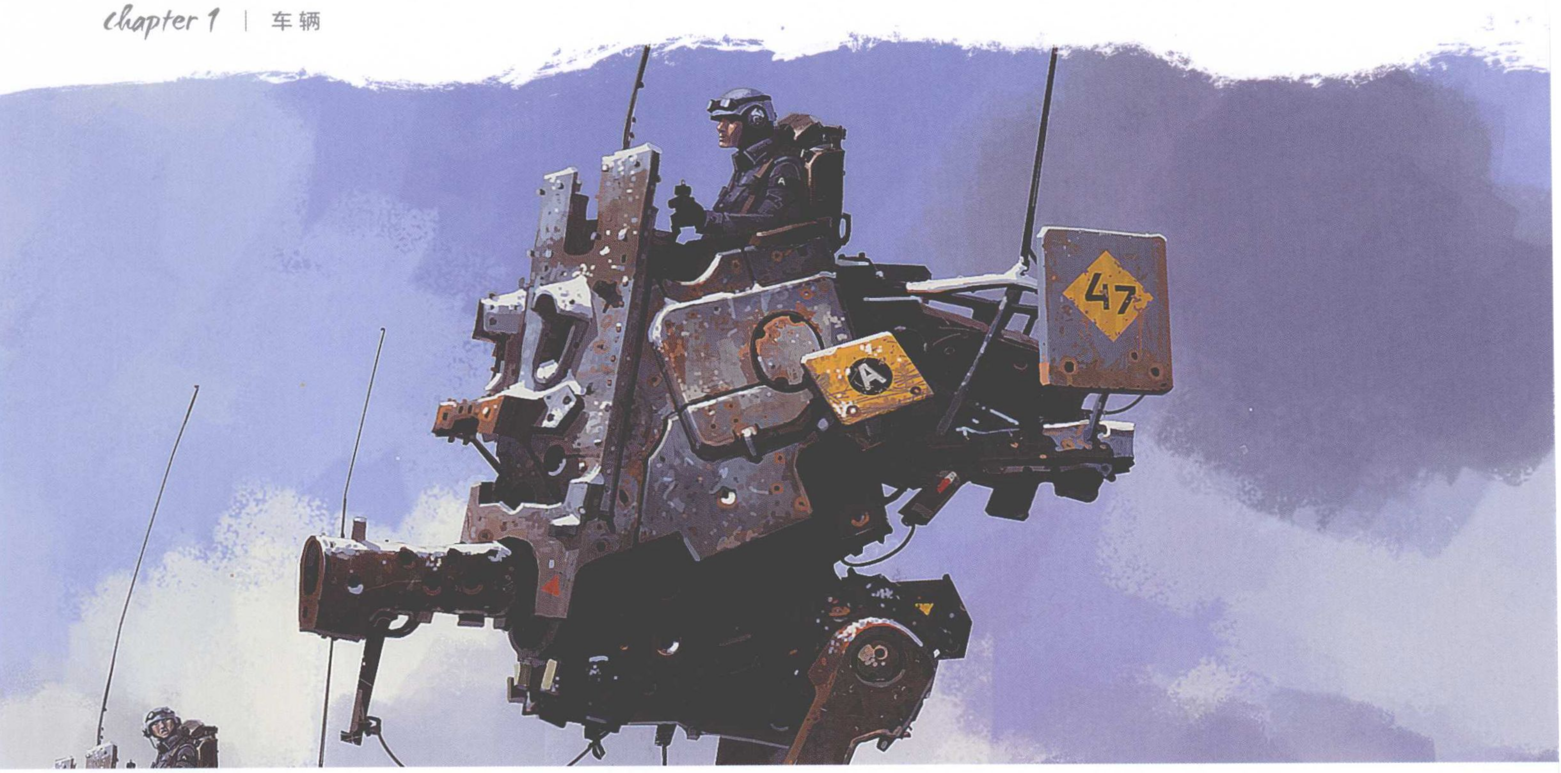


12

13

将飞行器翻转回正确的方向后，我放大了图像，开始进行最终的细节处理工作，改善各种表面的效果（**图12**）。在这个环节完成之后，图片绘制就已经接近尾声（**图13**）。我喜欢再统一一下配色方案，同时将整体配色调暖。因此，再将飞行器和天空背景合并到一起。我将这个合并后的图层复制，然后进行了“图像>调整>变化”的操作，之后选择了偏红的滤镜。在使用了这一滤镜之后，我将这一图层的不透明度调低到大约25%，然后让图像呈现出柔和的暖色效果。为了给作品收尾并且让整体效果更加干脆，我使用了智能锐化滤镜。

A
06
51



移动炮座

伊恩·马克

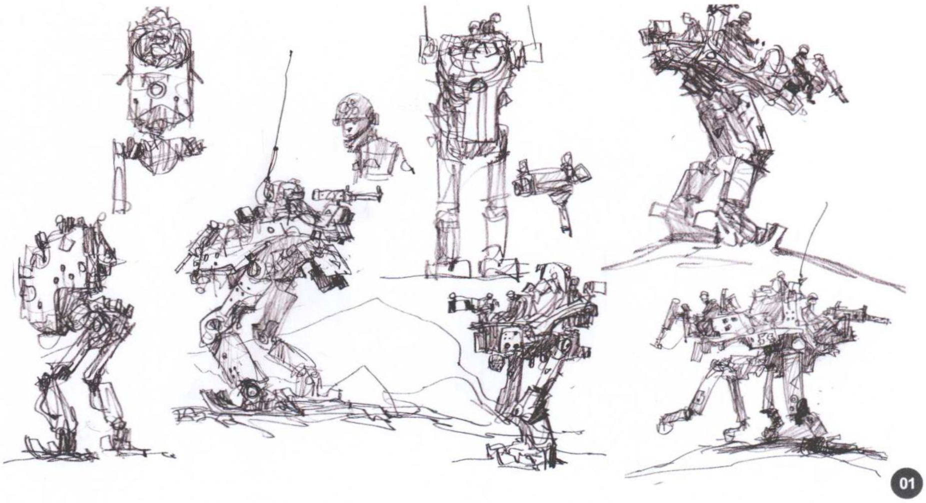
概念草图

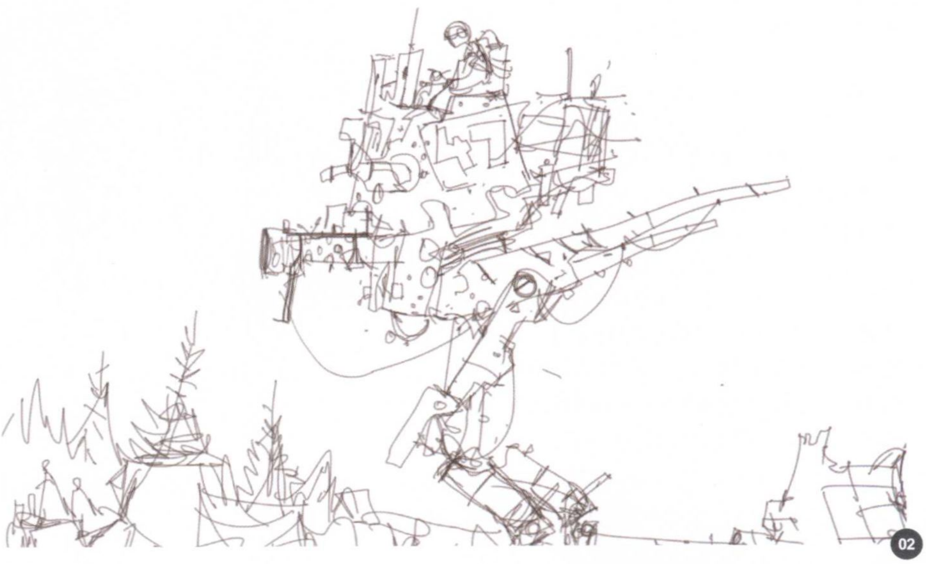
这个系列的第三种车辆是移动炮座，体现了典型的机甲特征。这次，我还像往常一样制作了很多草图来探讨有关这一主题的不同方案（**图01**），最后敲定了一个两条腿可行走的机甲设计，它同时还配有一个可容纳几名驾驶员的机舱。和之前一样，我先建立了一个线稿图层，然后将扫描之后的草图粘贴到这个图层上。处理好这个部分之后，就可以添加另一图层，我将其混合模式设定成“正片叠底”，然后命名为“色彩”图层（**图02**）。

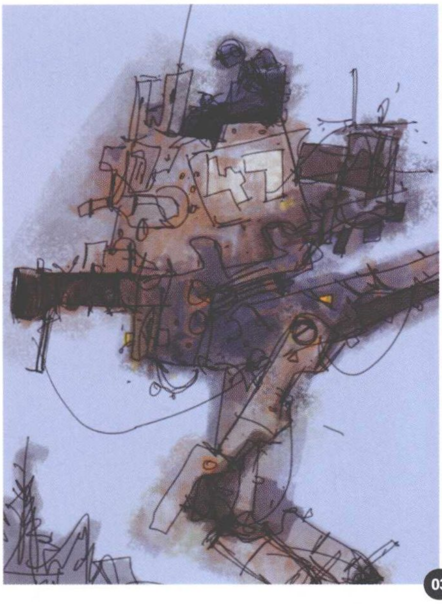
色彩

我延续了冬日这个主题，选择冷蓝色作为底图颜色，再使用油漆桶工具（G）在整个图层泼洒。我又一次从干画笔中选择了自己最喜欢的软油画棒画笔，开始大致勾勒车辆的车身部分。在这个过程中，我尽量随意，并不担心是否会超出线稿中的线条（**图03**）。接下来，我添加了另一图层，将其命名为“细节”图层，这样我就可以用小号的方刷来对结构进行细化（**图04**）。

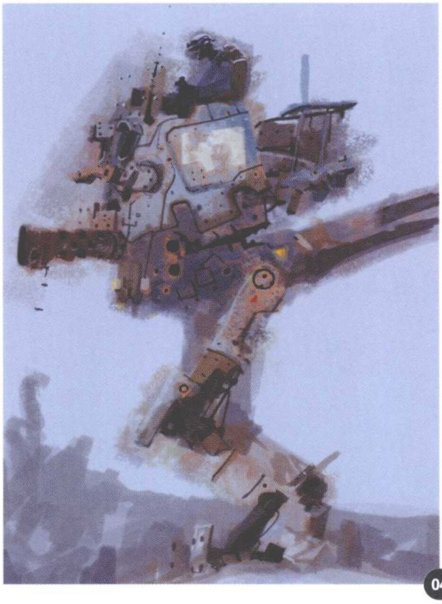
处理细节的环节完成之后，我将细节和色彩图层复制，然后将两者合并（**图05**）。我将现在还能看得到的线稿作为引导，然后用套索工具（L），与Alt键结合使用，将车辆从背景中裁切出来，与此同时不断细化，使轮廓更加


01


02



03



04

05

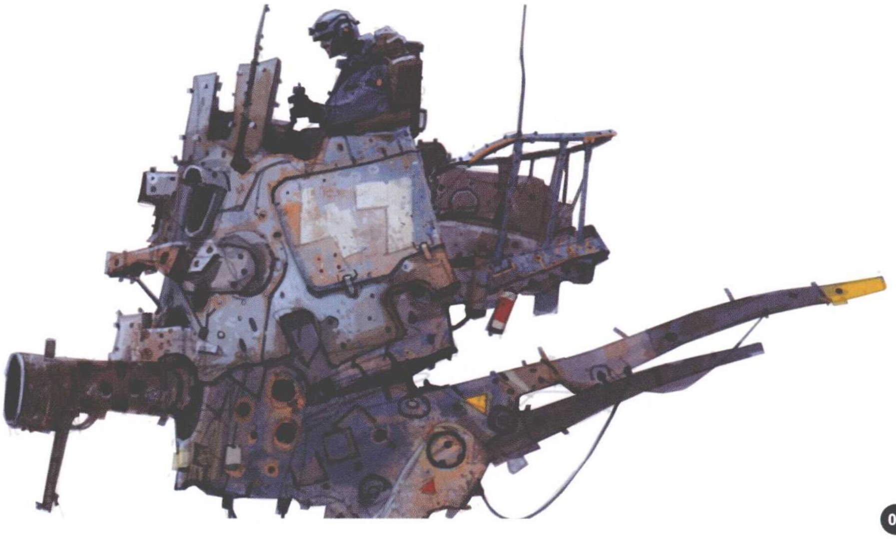
“我开始在自己拍摄的冬季场景照片文件夹里寻找符合我预期氛围的素材。”

干脆利落（**图06**）。

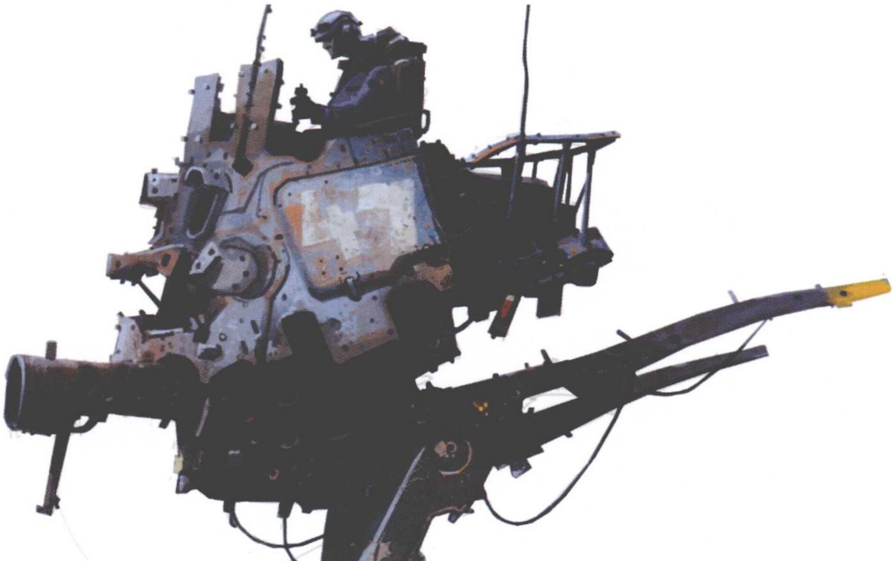
现在，我将图层混合模式从“正片叠底”调整为“正常”，复制图层之后，就开始做好准备完成阴影的部分。我将这一图层命名为“阴影”图层，然后调出了色相/饱和度的对话框（Ctrl+U），不断地调整明度和饱和度滑块，直到整个车辆看起来都落在阴影中为止。我再次使用套索工具与Alt键，将我希望位于阳光之下的区域删除掉（**图07**）。

背景

接下来我将自己的注意力转移到背景部分，先让色彩图层可以看得见，然后开始在车辆后方的场景中随意勾勒。我现在所进行的处理其实不涉及什么新手法。还是像之前一样在自己拍摄的冬季场景照片文件夹里寻找符合我预期氛围的素材。接下来的操作非常简单，就是将图片复制下来，然后对形状进行修改，从而达到改善构图的效果。与此同时，我尽量保证自己不会过多地被细节部分牵扯精力——在这个环节，车辆仍然是绘制的重点（**图08**）。



06

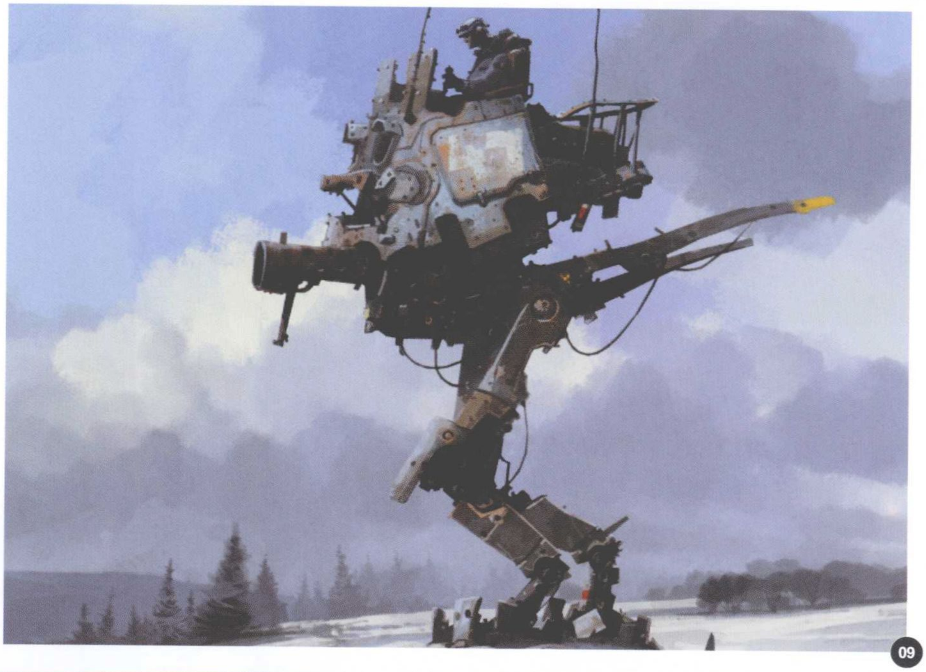


07

Quick Tip：我建议读者阅读有关传统场景绘制技巧的书籍，从而了解在绘画作品中应该加入多少细节的小窍门。当然，也许更重要的一点是，了解我们在绘画中可以省略掉多少细节。

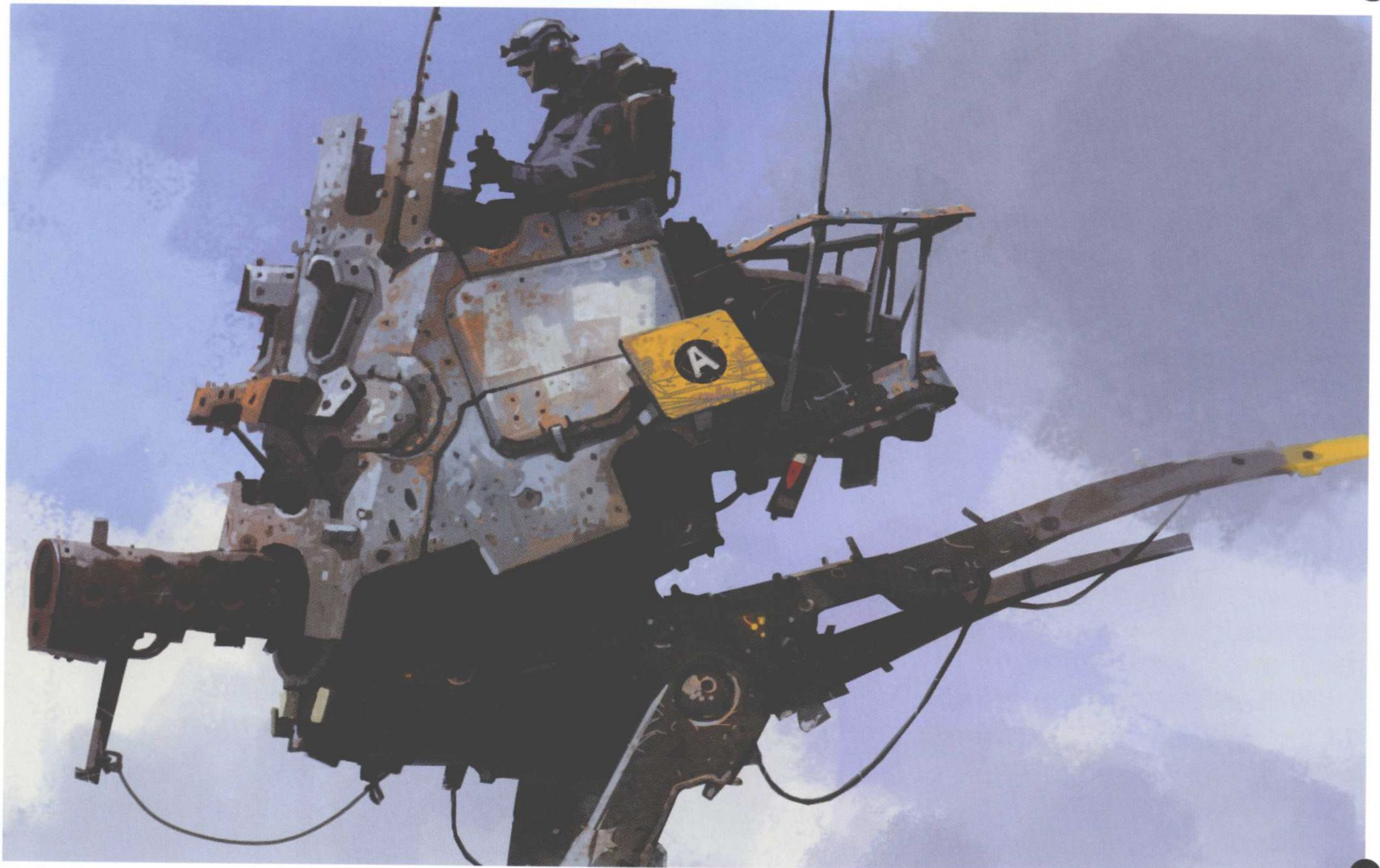
08

当我将其调整到自己满意的状态后，就开始拉开距离，审视画面的整体效果（**图09**）。机舱/炮塔的部分在我看来还是有些过于平面化，于是我花费了一点时间加深阴影，同时让高光部分突显出来（**图10**）。我在整个车辆的每个部分都是这样操作的，随着画面不断进行细化，还会在画面中合适的位置添加一层积雪，以使这一机甲设计能够更好地融入到环境中去（**图11**）。

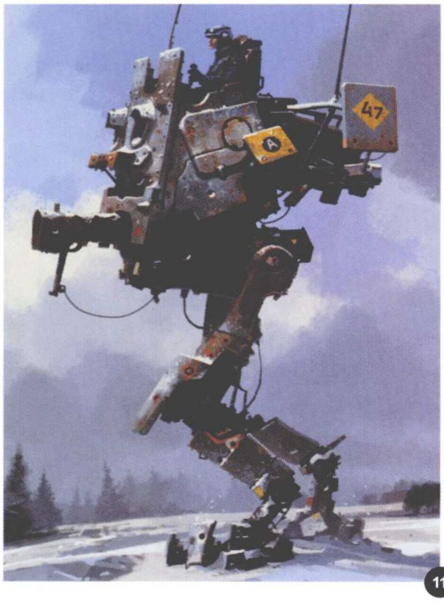


09

现在，这幅绘画作品基本上可以说大功告成了，但是我还是觉得如果能够提升纵深感，会让画面呈现更好的效果。或许，我可以在稍远一点儿的地方添加另一个可以步行的机甲。为了达到这个目的，我利用套索工具围绕车辆创建了一个记号选区（**图12**）。接下来，我用Ctrl+C快捷键对选区进行了复制，然后用Ctrl+V快捷键将其粘贴到新的图层上，将这一

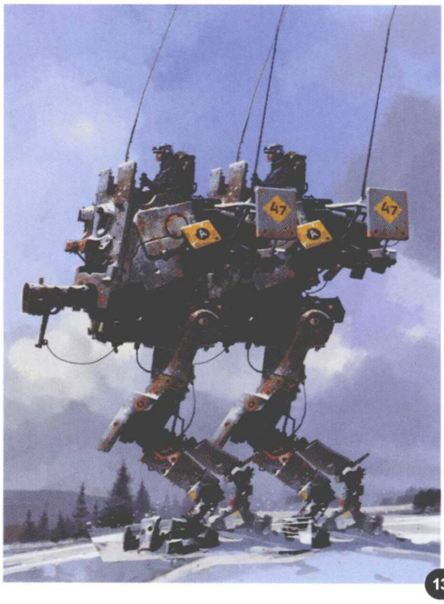


10



11

12

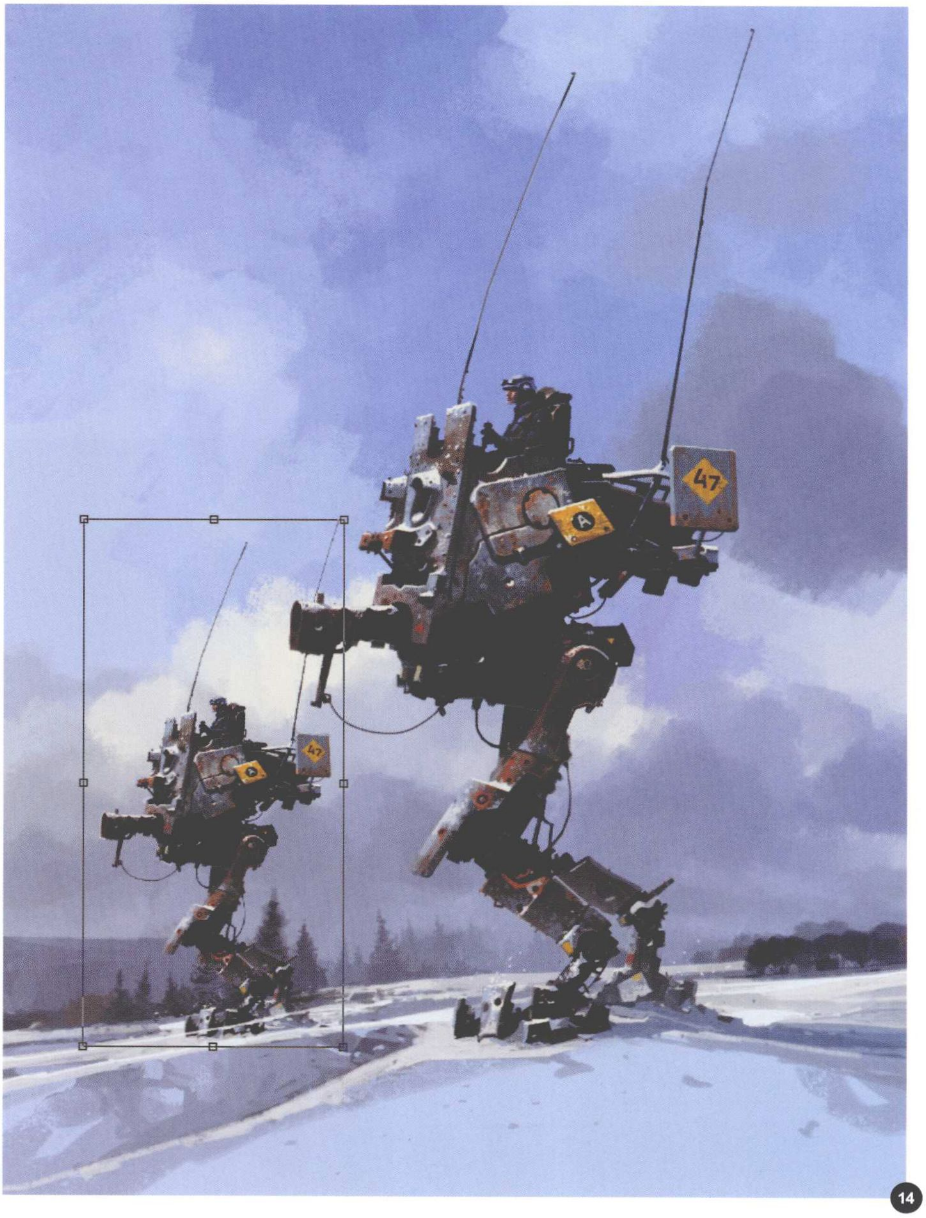


13

图层命名为“复制”图层（**图13**）。我希望这台机甲看起来是在另一台机甲的后方。于是，我将这一图层下拉，直到它位于主角机甲所在图层的下方为止。

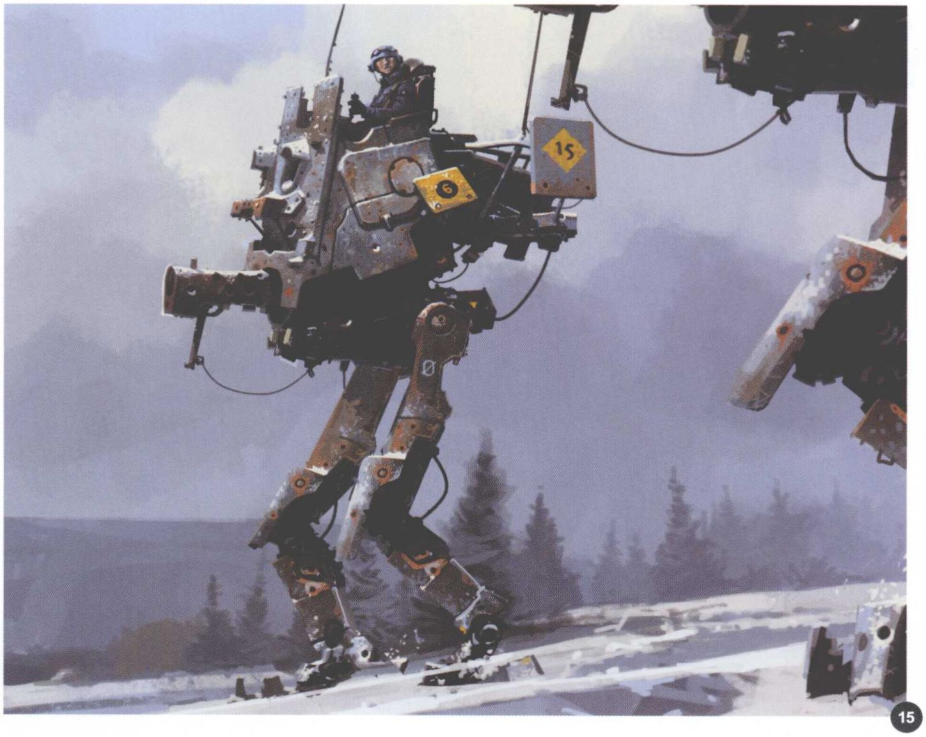
> “现在，这两个可以步行的机甲看起来还是一模一样，所以我将注意力放在两者之中较小的一台上面，然后开始通过一系列的调整让它们看起来都像是独一无二的。”

我利用Ctrl+T打开变换的控制“手柄”，然后将复制好的机甲缩小到另一台步行机甲的一半左右，然后长按Shift键，同时下拉右上角的手柄，缩小它的比例（**图14**）。当我觉得这只机甲看起来确实像是距离位于主要位置的机甲隔着一定的距离，并且对这个效果比较满意时，我就按了回车键。现在，这两个可以步行的机甲看起来还是一模一样，所以我将注意力放在两者之中较小的一台上面，然后开始通过一系列的调整让它们看起来都像是独一无二的，调整涉及双腿的位置、平板上的数字、驾驶员头部的位置等等（**图15**）。



14

为了强调两台机甲之间的距离，我希望可以使用一点儿航拍视角（随着一个物体朝着更远的距离后退，就会出现起雾或者是变灰的视觉效果）。为了达到这种效果，我首先将小号机甲所在图层的不透明度调低到15%左右，然后调出色相/饱和度的对话框（Ctrl+U），然后再调低饱和度，直到整个机甲看起来像朝着深处退去一样。

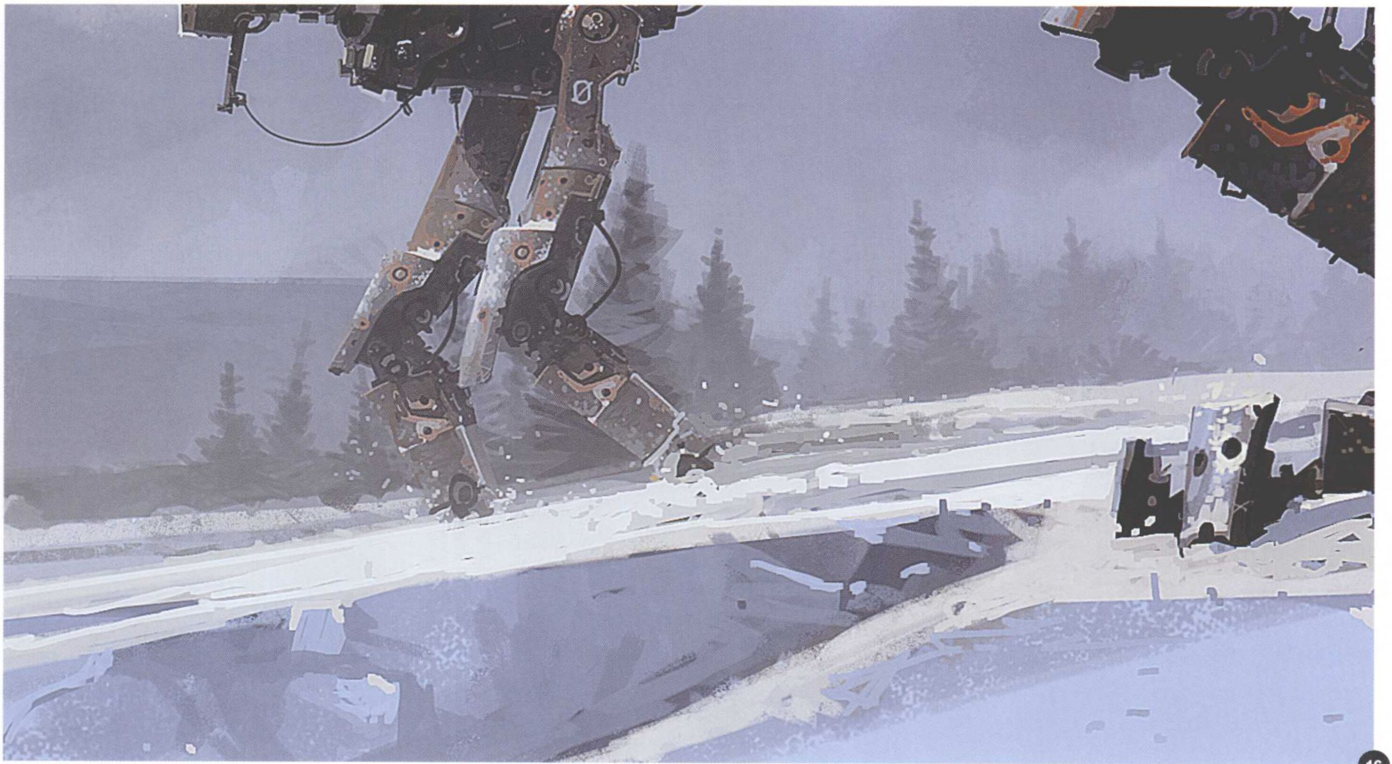


15

> “我希望能够呈现出地面阴霾或者是冰晶起雾的效果。”

为了能够进一步强化后移的效果，我在两个机甲的图层之间添加了一个新的图层，然后将其命名为“雾”，我希望能够呈现出地面阴霾或者是冰晶起雾的效果。具体的操作方法是，选择套索工具，然后在距离更远的机甲所站的地平面上创建一个选区，然后选择填充工具（G，或者是用Shift+G从油漆桶工具切换出来），保证填充设定是从前景色到透明。接下来，我单击后按住鼠标左键不放，拖着填充工具从选区的底部往上移动，从而呈现出浓雾拥抱大地的效果。我进行了几次这样的操作之后，才找到自己想要的效果（建议读者朋友们在这个过程中同时将选区和“行军蚁”隐藏起来，可以按Ctrl+H快捷键来实现这一目的）（图16）。

现在，这幅绘画作品就基本上完成了。剩下要做的只是平面化所有的图层，然后利用“滤镜>锐化>智能锐化”操作来添加一些亮点。



16

47
A
15

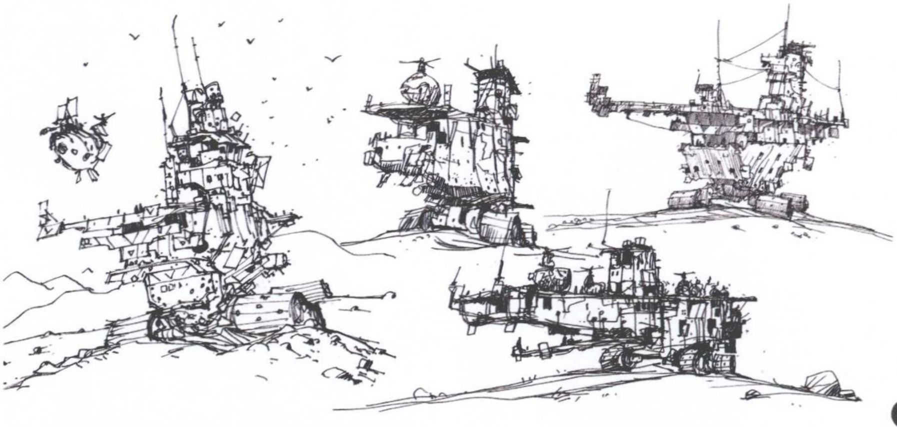
战斗方舟

伊恩 · 马克

概念草图

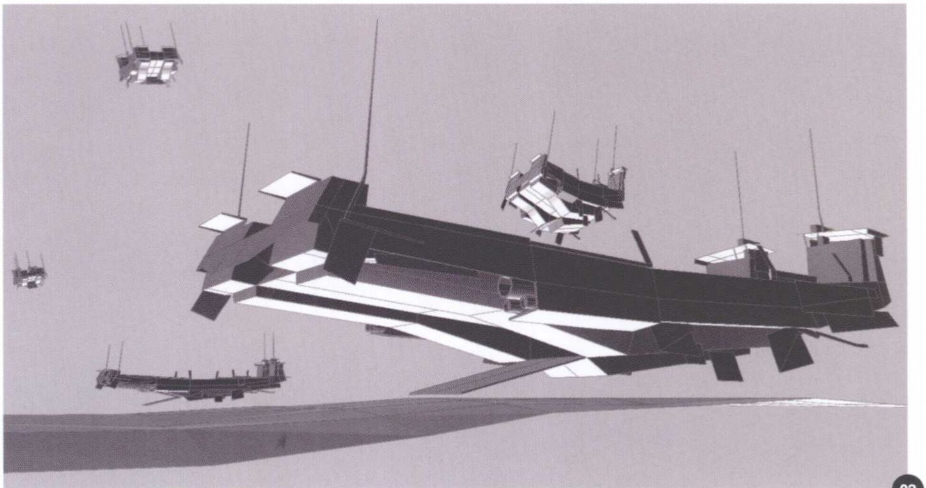
对于这个系列中的最后一幅绘画作品，我希望能够给予前面三幅作品一个背景，或许可以将其中一辆车或者是更多的车辆放在装载它们的“方舟”旁边加以展示。

像往常一样制作一系列铅笔草图之后，我最终选出了一种设计方案，然后开始制作一系列的缩略构图（**图01**）。在拟定完成的绘图作品中可能涉及大量透视问题，所以我决定先在3ds Max软件中制作一个草图模型；不需要过于细致，只要对设计有一个初步的呈现，之后在绘制线稿的过程中可以作为指引就可以了。



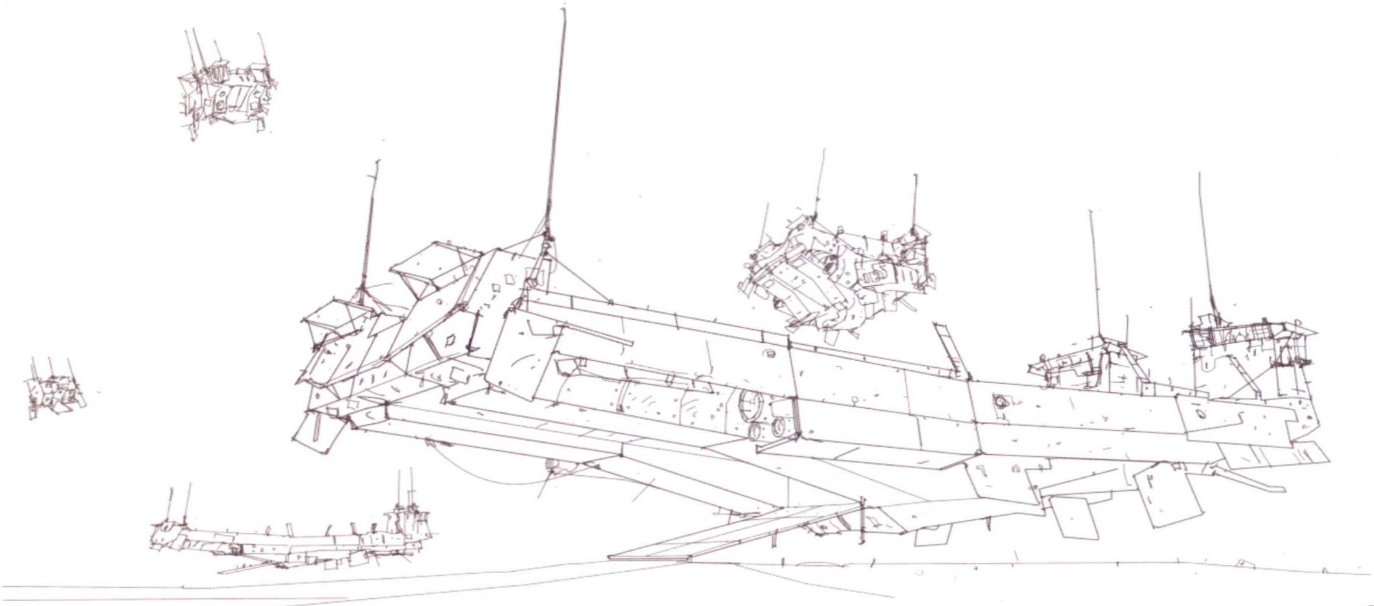
01

我将模型在场景中摆放好，然后复制几次，尽可能严格地复制缩略构图。截屏之后，再在Photoshop中将它粘贴到一个新图层中。在第二个显示器上打开之前已经整理完毕的参考图板，里面收藏了之前挑选的与细节和氛围相关的照片，这些照片可以给绘图作品的创作提供灵感。接下来，我又增加了一个新图层，然后将其命名为“线稿”图层，将之前草图模型的抓屏作为指导，开始绘制构图中的主要元素（**图02**）。



02

如果你可以将Shift键和画笔工具结合使用，绘制这种线条感非常强烈的物品就会变得



03

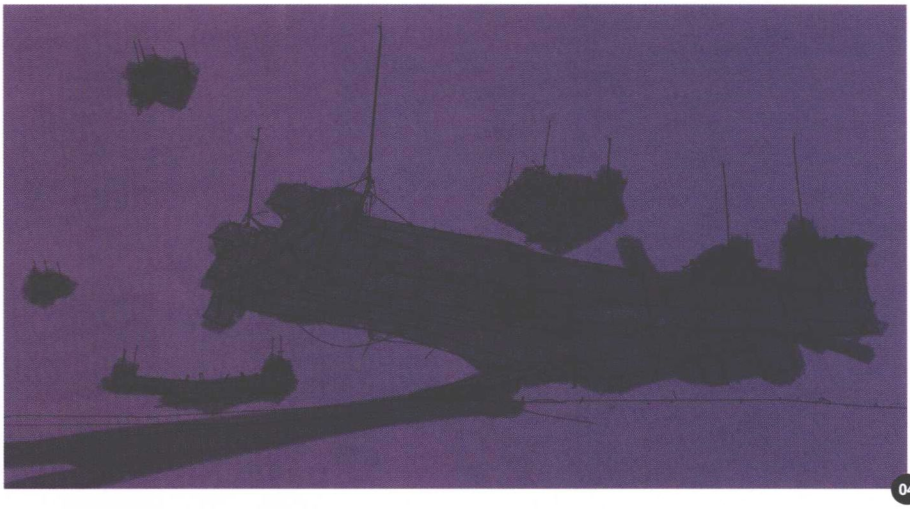
简单很多。长按Shift键，然后标记出线条的起点位置，将画笔从画板上拿开，然后再标记出线条终止的位置，这样就可以轻而易举地达到自己的目的：绘制一条干脆而笔直的线条。这种方法对很多主题的绘制（包括栏杆、天线和索具）都很有帮助。我经常会使用这种方法**（图03）**。

色彩

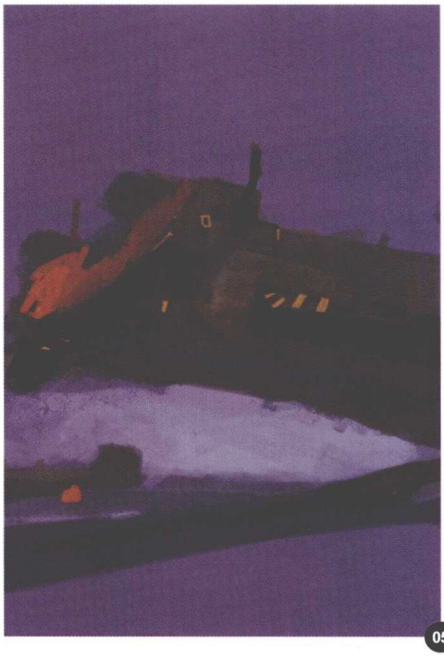
在线稿完成之后，我把背景图层关掉，然后添加了另外一个图层，将其命名为“色彩”图层，并且将混合模式设定为“正片叠底”**（图04）**。正如之前所介绍的，我开始大致处理色彩和材质的部分，在这个过程中一直时不时地查找我的参考图板来寻找指引。按照我的设想，暮色降临的背景会有很强的趣味性，所以我用油漆桶工具（G）将整个图层洒满蓝紫色，将其作为底图的色彩。接着，我又选择了一个比蓝紫色稍暗的颜色，开始大致勾勒战舰的部分**（图05）**。和之前一样，我一直在参照线稿随意地勾画，在这个阶段还没有从真正意义上描绘形状，我只是喜欢将一些色彩和材质组合在一起而已。

在对目前的效果基本满意之后，我继续推进到更为细致的细节处理阶段，添加了一个新的图层，并且将线稿图层的不透明度降低到30%左右。接下来，我再次利用仍然清晰可见的线稿作为指导，为方舟添加细节，并且逐渐让方舟的结构慢慢成形**（图06）**。

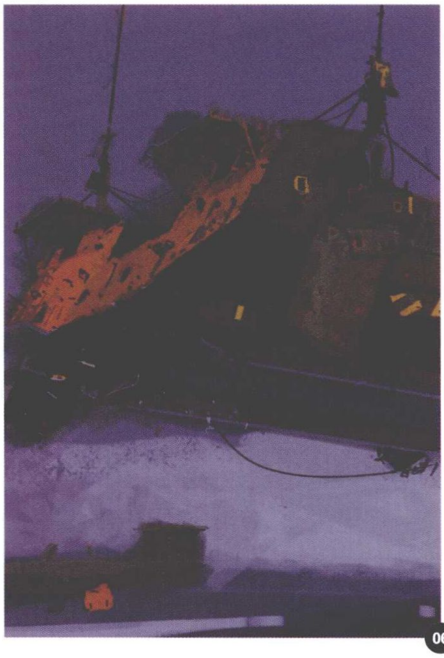
复制细节与色彩图层，将这些复制后的图层合并在一起，然后为剪裁方舟的轮廓做好准



04



05



06

备。结合使用套索工具和Alt键，开始沿着方舟的轮廓进行剪裁（**图07**）。

在这个工作完成之后，我就得到了一个干净利落而且边界清晰的方舟，同时准备开始进入阴影环节。和之前一样，我将方舟图层复制，然后命名为“阴影”图层，接着调出色相/饱和度对话框（Ctrl+U），调低明度和饱和度，直到整个设计处在阴影当中。接下来，再次选择套索工具，继续进行裁剪，这一次是将多余的部分从阴影图层删除，从而让战舰沐浴在光照中的部分可以显示出来（**图08**）。

为了配合想要呈现的暮色四合的背景，方舟大部分都会落在阴影当中，而最为强烈的光源来自在前景中占主要位置的方舟的内部，会照亮出口匝道和下方的地面。为了实现这种效果，我使用之前在移动炮座教程中介绍的绘制浓雾的方法，即渐变填充。创建一个新的图层，将其命名为“光照”，并且确保这一图层位于阴影图层和色彩图层之间。

再次选择了效果值得信任的套索工具，然后将从方舟的腹部洒出来的任何光线可能照射到的部分画进选区（**图09**）。接着，选择渐变工具（G），然后将其设定为从前景到透明的填充模式，选择一个合适的色彩来表现光照。这幅绘画作品，我选择了淡柠檬色。因为画面大部分使用的是蓝色/紫罗兰色，所以这种色彩选择在主体色彩的映衬下会呈现出非常不错的效果。

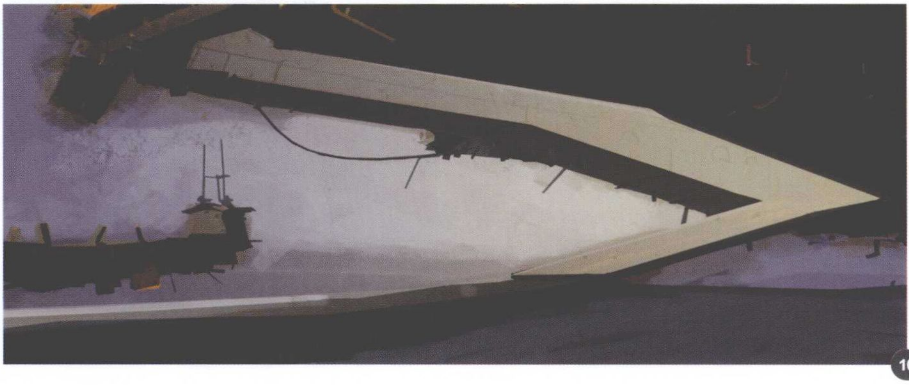
为了更好地检查作品目前的视觉效果，我将“行军蚁”记号选区（Ctrl+H）隐藏起来，同时让原有的色彩图层显现出来。现在，只需要简单地将填充工具拉到选好的区域，直到自己对光照效果满意为止即可（**图10**）。如果填充工具的不透明度偏低，就会看得更加清楚。通常情况下，我会将不透明度设定在36%左右，这样，你就可以一点点地调高光锥。

在完成了作品中讲求高精确度的部分之后，我决定将自己的注意力转移到天空和背景部分。这样做一方面是因为这两个方面也同样需要处理，另一方面也是因为这样做有机会可以随意创作，实践开放式的绘画风格。像这样将不同方法结合起来也是很好的做法，因为这样做可以给画面带来更多生气。我再次查阅了自己的参考图板（暮色四合的理念来自一天太阳落山之后走回工作室的经历，当时，天空的景象让我叹为观止。我用自己的手机迅速地拍了几张照片，然后将这些照片作为自己最基本

07

08

09



10

的参考资料）。选择了色彩图层之后，我开始随意地勾勒云层的形状，在这个过程中一直想着让云层的形状和方舟的形状相互呼应。

“我不是那种可以同时在很多图层上创作的画家——我觉得这种做法很容易就会忘记各种元素的位置，因此会影响我的创作表现。”

虽然目前这幅作品离大功告成还相去甚远，但到目前这个阶段基本上也可以算得上有血有肉了。所有的构成元素都已经各就各位，所以我隔开一段距离开始审视作品目前的效果（**图11**）。即便呈现在眼前的效果已经令人颇为满意了，我仍然觉得方舟本身如果有若干部分可以沐浴在光照之中的话效果可能会更好，因为这样可以从结构层面上提升设计。我在多个图层的上方添加了一个新的图层，然后将其命名为“第二光照”图层。我像之前一样使用了渐变工具处理了方舟的主要部分，四处添加光亮。这个环节基本上是一个反复试验的过程，将看起来不合适的添加部分删除，然后将看起来还不错的添加部分保留下来（**图12**）。

我复制了所有方舟和光照的图层，然后将它们合并到一起。我不是那种可以同时在很多图层上创作的画家——我觉得这种做法很容易就会忘记各种元素的位置，因此会影响我的创作表现。另外，我还喜欢尽可能采取传统的绘画方式，如果尽可能减少图层的数量，似乎可以更为忠实于传统方式。

现在，我开始最终的细节处理环节，在这个阶段更好地将画面规整起来。在这个阶段，我可以开始“随心所欲”一点，在自己已经创造的基本形状基础上添加其他形状，然后朝着不同方向推进自己的设计。我综合运用了这个教程中所介绍的工具，包括基本的方头画笔、干画笔、套索工具/Alt键裁剪、渐变填充等等。

为了能够保证画面的持续性，为画面添加背景和比例感，我将之前的四轮履带车拉到了新的图层，调整了比例、色彩和光照，直到这个元素与画面的背景融为一体（**图13**）。

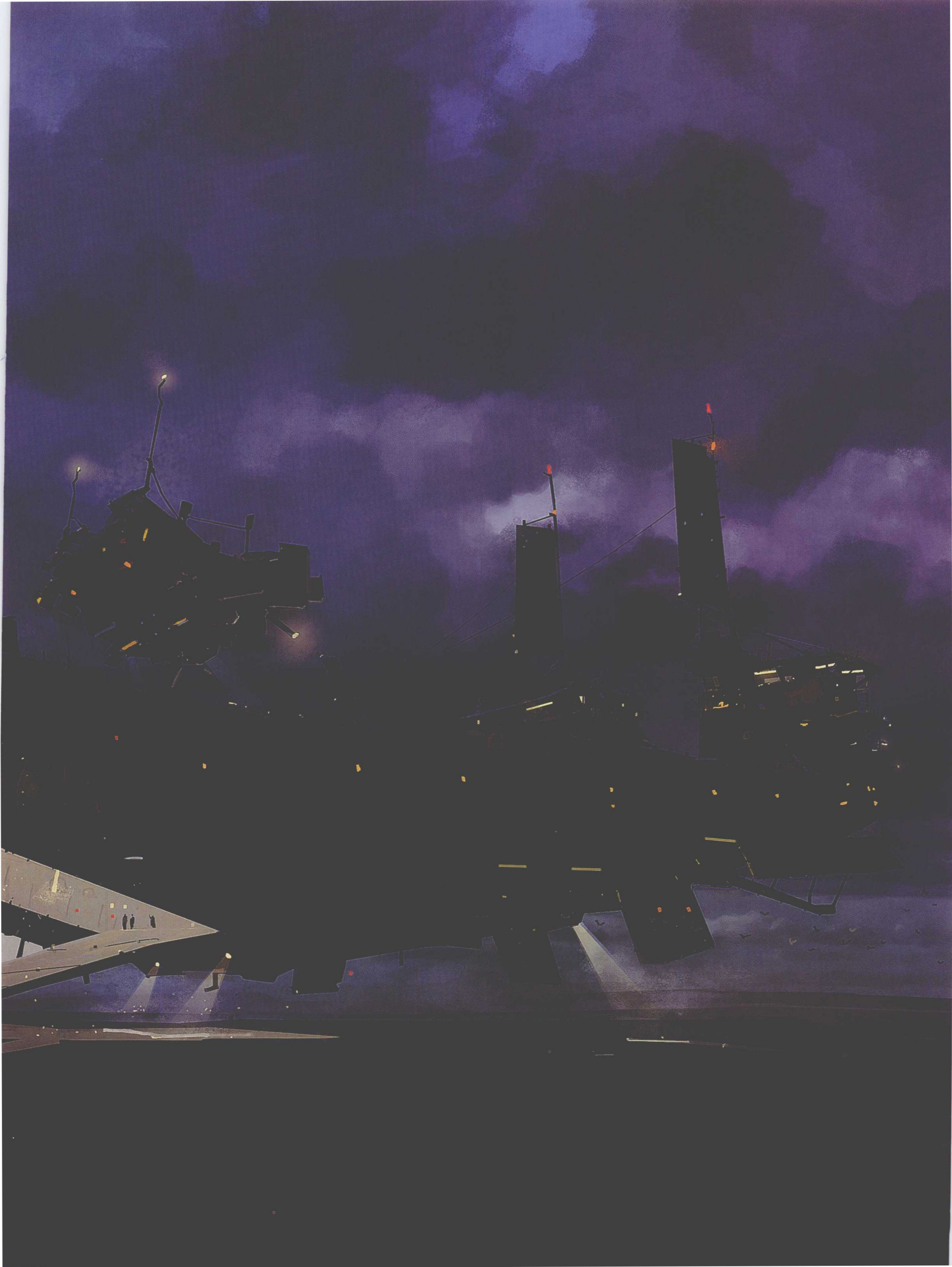
11

12

13

14

我最后又审视这幅绘画作品，然后精心调整了不同区域的对比效果，围绕着高光部分添加了一些细腻的天气元素，从而制造出薄雾的效果，然后再把天空的部分最后处理了一下（**图14**）。至此，整幅作品就大功告成了。



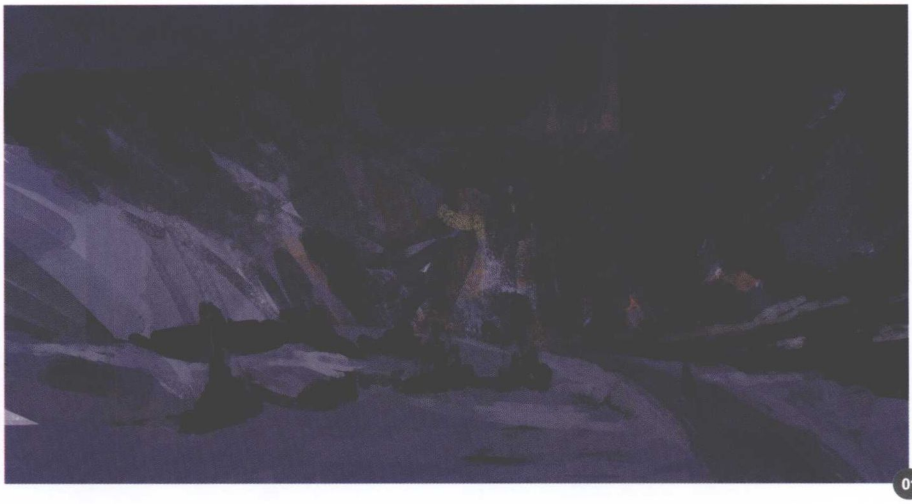
深山城堡
蔡斯·图尔

概念

这座坐落在深山中的城堡对于这座寒气逼人的前哨城镇里的居民来说是他们的避难所。另外，这座城堡还是提供方向的灯塔，旅行者如果被暴风雪困住可以依靠它来判断方向；而对于那些有胆来犯的侵略者来说也有着警告的作用。

我想要使用的方法和荒漠绿洲的方法大同小异，当然雪景的部分除外。我设想在白雪皑皑、气势磅礴的群山中以及清明的夜空下坐落着一座明亮的城市。温度也在概念中占据了一席之地，因为我希望温暖的城市可以让观众想要置身其中。基于这样的设计理念，配色方案的确定就显得非常简单了，因为火把的光亮通常情况下都是橙色的，而夜晚中有雪的场景看起来接近于蓝色（或者我们认为这个颜色就是蓝色）。构图同样也非常简单，只要有一个焦点引导观众的目光，再加上周围的环境就可以了。我要保证观众的视线首先落在周围的环境上，然后越过环境最终到达画面的焦点。

在开始这幅作品时，我从自己收到的简报中了解到作品要包含三个要素，分别是一座城堡、一座小城和连绵的群山。想着这样的要求，我知道自己应该让构图和设计概念尽量简单一些，这样就可以将关注的焦点放在色彩和光照上。



01

我用彩色大致勾勒出粗略的构图，从这一点入手。我知道自己希望镜头角度偏低，这样观众就会感觉到自己是一个正在翘首眺望城堡的旅行者（**图01**）。我在大致勾勒这个阶段尽可能做得随意，使用大号的圆头画笔，这样就可以迅速地添加形状以及一些材质和喧嚣感，让画面可以更加妙趣横生。

添加色彩

在目前这个阶段，我设想的色彩和色值表达都是基于类似黑洞的理念，每个元素都朝着位于中心处的焦点发散。画面上所有的暖色都集中在一起，而所有黯淡的色值基本上都朝着焦点的方向的。我在图像面积很小的时候开始绘制，因为我觉得在不放大的情况下处理整体构图会更加得心应手。

在粗略的构图完成之后，我开始调整形状和边缘部分（**图02**）。在形状隔了一段距离观察也没有什么问题之后，我就开始着手处理材质和色彩的部分了。在这一阶段，我只创建了两到三个图层：一个是工作图层，一个是合并图层，还有一个图层上放着原本的彩色草图（用作参考）。在我不确定自己要在工作图

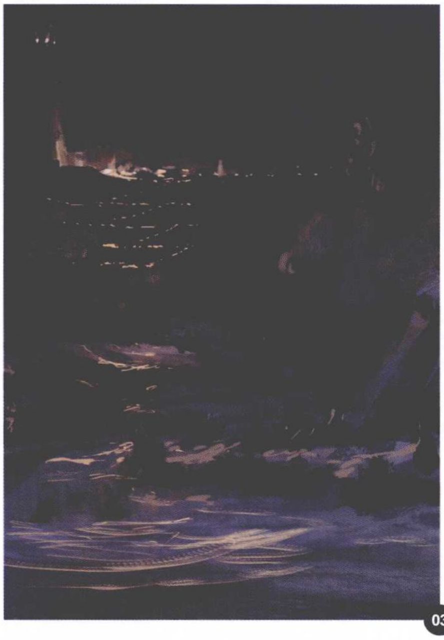
层上画些什么的时候，我就把这个图层打开再关闭，和草图进行对比，看看添加的元素到底是会给画面增光添彩，还是会让原本的效果大打折扣。（我在绘画的过程中经常使用这种方法！）

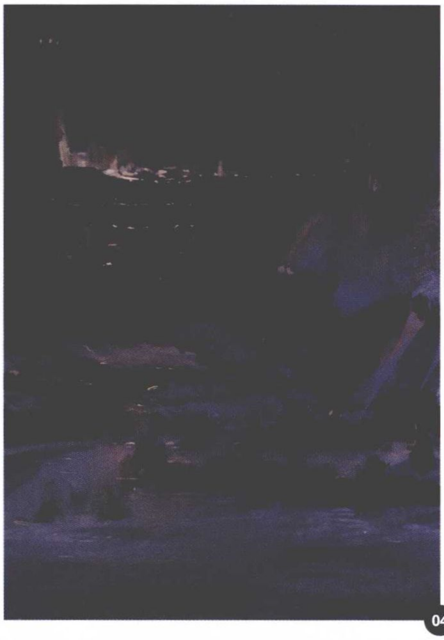
“我非常希望光明能够充满整个城市。”

翻转画布的做法可以帮助你节省大量的时间，也可能帮你拯救一幅岌岌可危的作品。在翻转画布之前，我根本没有意识到自己的画面是如何灰蒙蒙地一片。我原本希望实现的效果是城市的光明能够溢满周围的整个环境。于是，我又试图让对比效果更加强烈。具体的做法就是加强城市的灯光，然后让群山的色彩变得更加暗淡（**图03**）。但是在完成了这些操作之后，我发现好像稍微有点儿过头了。于是，我添加了一个叠加混合模式的图层，然后将我希望可以偏明亮的部分给屏蔽掉（**图04**）。

为了描绘树木和岩石，我使用常规的圆头画笔。如果我希望某样元素的边缘部分可以更加笔直（例如建筑），有时候也会使用套索工具（**图05**）。大多数时间里，我都尝试着使用更有质感的画笔，但是因为这幅画面中的场景是浸染在夜色当中的，所以大多数的材质都不大看得出来。为了解决这个问题，我尽量在有光照的地方将材质突显出来。

02


03


04

05

这个阶段，我仍然在解决城市及其周围环境的设计问题，因此你可能会注意到在**图06~图07**中会有很细微的变化。

因为我是个加拿大人，所以我所度过的每一年都会有雪作伴，我还清晰地记得不同的雪景可以带来怎样不同的感受，可以呈现怎样不同的视觉效果。我甚至还记得积雪反射光照的方式有何不同。所以当我尝试将这种生活体验融入自己的绘画作品中去时，这种创作带来了另一个层面的乐趣。如果你对自己绘画作品中的主题并没有足够的了解，建议你尽可能多搜集一些参考材料。

> “插画作品的边缘部分应该推动观众的视线前进，而不是拖拽挽留视线。”

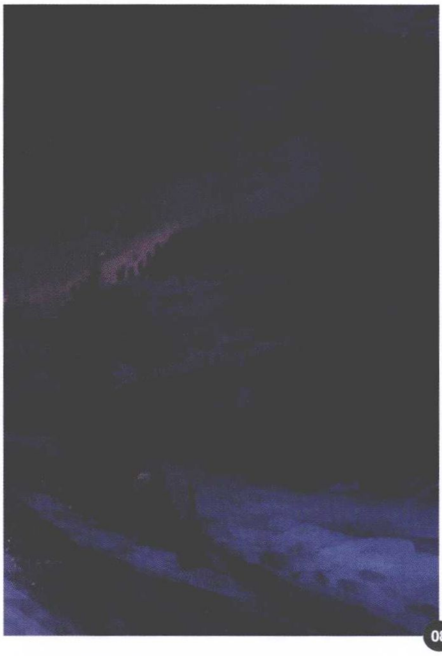
我非常想描绘的一个场景：积雪压弯了松树的枝桠，周围死气沉沉歪七倒八的树木也因为积雪的重量而东倒西歪（**图08**）。

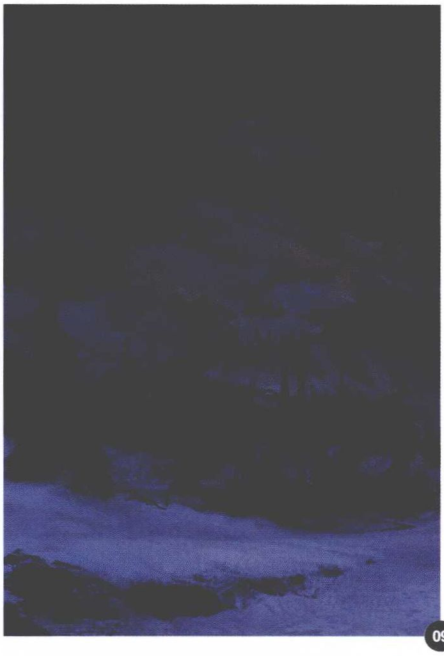
在目前这个阶段，我已经开始准备好给这幅作品收尾了。于是，我开始查找是否还有什么错误或是哪些区域我觉得有问题，像是死气沉沉的空间或对比的效果过多地干扰了注意力等等。左下角的部分看起来似乎没有任何意义，所以我觉得，如果能够利用一些方向性的要素来引导观众的视线在画面上的活动就更好了（**图09**）。

我不太记得这到底是谁在什么样的情况下跟我说的。但是确实有人曾经告诉过我，插画作品的边缘部分应该推动观众的视线前进，而不是拖拽挽留视线。为了强化这一原则，我加强了边缘部分的色值，试着制造出一种小插图的效果。

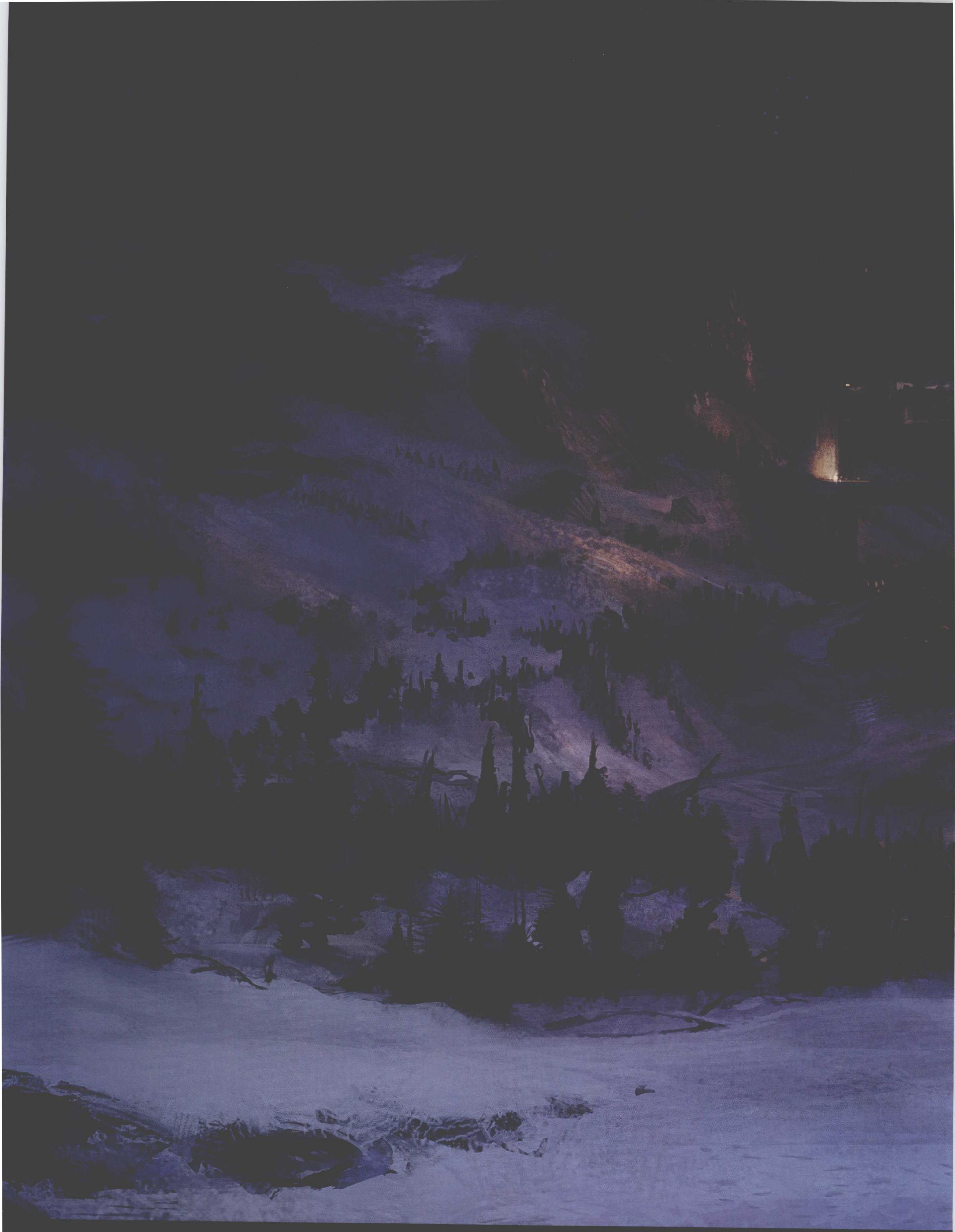
最后的修整工作通常就是稍微调整一下色彩。但是，我还略微调整了焦点周围的对比，想要尝试着表现出与我之前设想相一致的效果（**图10**）。我给城市又添加了一些光晕，希望能够进一步渲染这种氛围，然后这幅作品就大功告成了。整体而言，我对于画面的最终效果还是相当满意的。作品的氛围和我之前的想法非常接近，而且设计理念也非常符合需要。

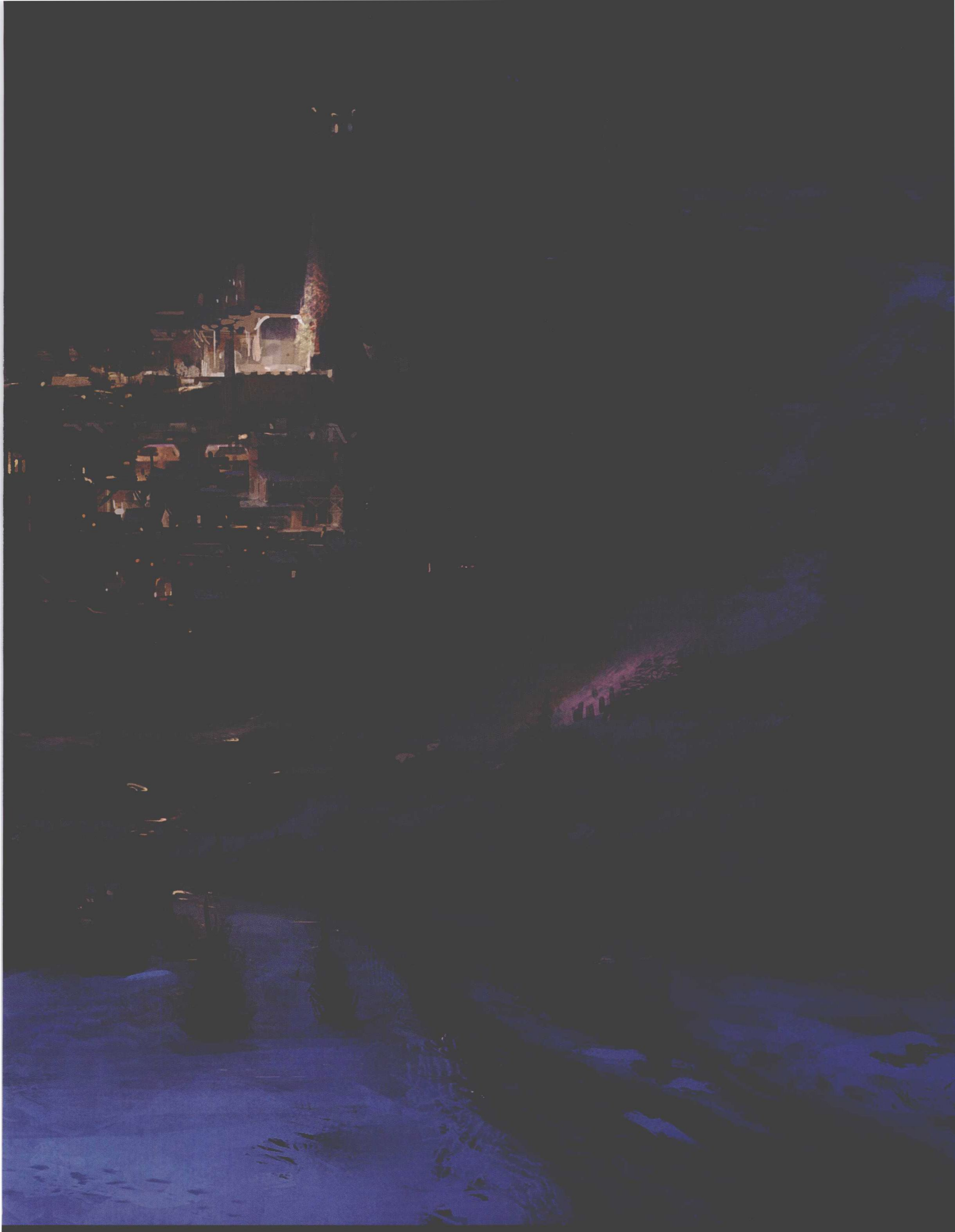
07


08


09

10





沙漠城堡

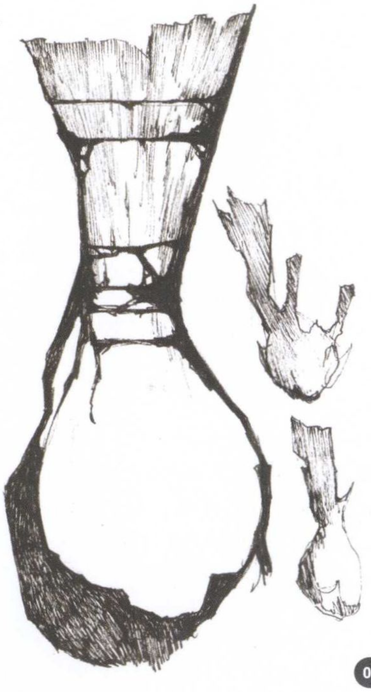
图奥马斯·科皮（Tuomas Korpi）

导言

大家好！我是托马斯，一名来自芬兰的制作设计师、磨砂画家和插画家。我目前就职于一家名叫Pinata的动画与插画工作室，负责不同项目的制作设计与概念艺术工作。我们所从事的业务大多集中在广告领域，但我们同时也和众多的游戏公司、艺术总监及动画与制作工作室合作。

我在阅读教程或参加艺术讲座的时候，会觉得对方介绍绘画作品背后的构思过程是最有意思的。当然，如果能够以循序渐进的方式看到整个工作流程，同样可以起到教育意义。不过在我看来，最有意思的事情还是了解一位艺术家为什么会选择某一种视觉方案或者是设计方案。为什么这位艺术家会添加某种要素，会将其他要素删去。我觉得这个问题很有意思，也很想了解，这还有助于我制定自己的决策。

在这一教程当中，我将试着介绍我在绘制环境插画的过程中所采用的构思流程。同时也会向读者稍微介绍一些我个人的工作流程。我会首先将重点放在绘图作品的设计与概念层面，然后再对自己的绘制过程加以说明。



01

02

设计

当然，每一幅新的绘画作品都是从某一个宽泛的整体构想或作品理念出发的。对于这幅作品来说，一开始还提供了粗略的指导方针和框架。我想呈现的场景设定在中世纪时期／奇幻背景下的沙漠环境，其中包括能反应居民特征的拓居地，一个顶端部分冒着狼烟的堡垒。设计简报非常简单，而且还有些宽泛。所以从一开始，我的脑海中就浮现出了各种各样的想法。

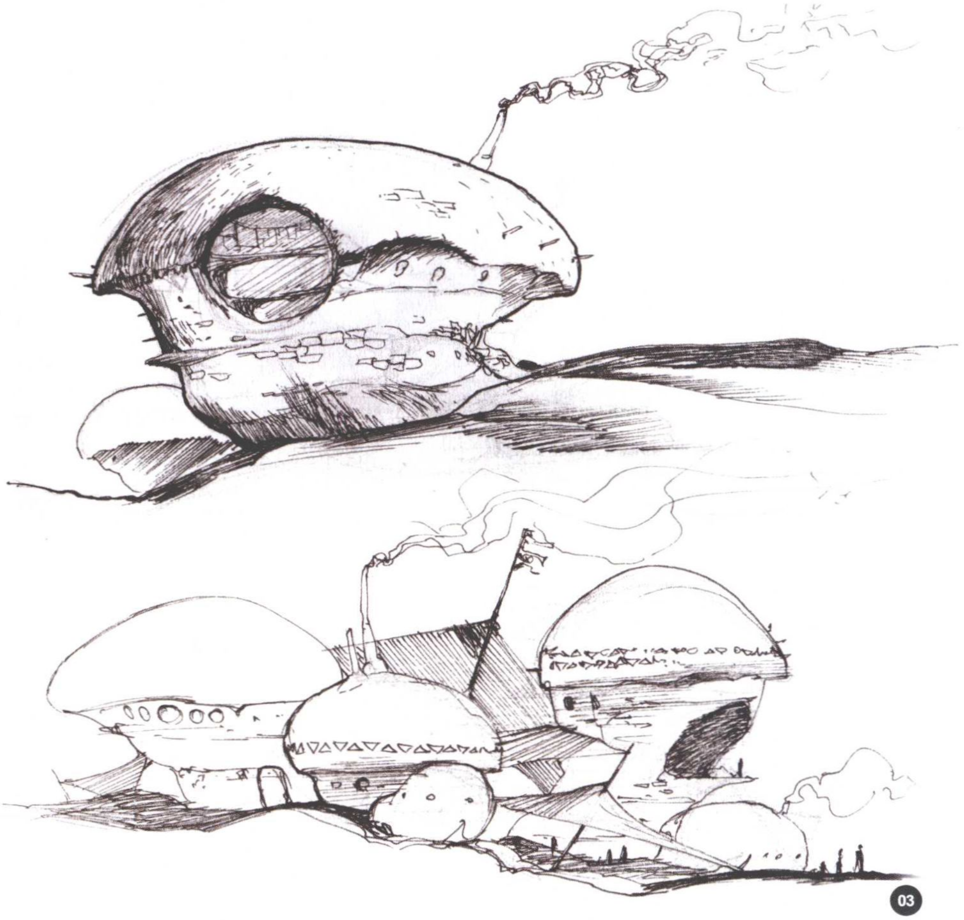
我一般都会从将一个环境拆分成核心视觉元素的方式入手，然后再试着为任何可能出现的问题找到符合逻辑的答案。什么样的配色方案可以反映环境的性质？生存条件应该是什么样的？是艰苦恶劣还是气候宜人？居住者的文化是否受到了周围环境的限制？他们对于自己的居住地是否掌握着控制权？对我而言，这个

阶段就好像是解开简单的谜团一样。关键就是要找到能够同时强调自己想要表达的设计、氛围或印象的视觉化解决方案。

在沙漠中流浪

从一开始，我就知道设计和构图方面会遇到一些挑战，因为沙漠基本上可以定义为一个广袤无垠的水平性开放式空间。宽广的开放式空间不太容易形成有趣的构图！我希望能够避免《星球大战》中塔图恩星球风格的城市，这种设定太陈词滥调了。与此同时，我还希望能够远离众所周知的游牧风格的蒙古包和帐篷。

> “应该借鉴来自于现实世界的元素，从而让设计与环境呈现自然的感觉，同时给予观察者一些自己熟悉的东西以产生关联感，这一点非常重要。”


03

我希望能够赋予这幅沙漠作品一种超现实的外星球感觉。但与此同时，我还希望视觉效果能够尽可能自然。在用草图呈现最初的想法时，我描绘了巨大的岩石结构，充分反映了重力法则（**图01**）。

虽然我对于结构的处理非常随意，但还是觉得应该让感觉和材质这两方面更接近于在亚利桑那州沙漠的岩石壁上所看到的景象。应该借鉴来自于现实世界的元素，从而让设计与环境呈现出自然的感觉，同时给予观众一些自己熟悉的东西以产生关联感，这一点非常重要。这同样适用于我们想象中的沙漠世界，从文化细节到生物和居住地等方方面面。

地球上每一种文明和文化的背后都有着漫长的演变过程。通过研究它们的建筑、传统与历史，你就可以全面而深入地了解自己绘画作品背后的故事，即便你所描绘的仅仅是一个想象中的世界。观众可能在短时间内辨识出一些视觉要素，然后将它们和某些文化联系在一起。

我的策略就是简单地寻找熟知的文化基础，然后再对其进行调整与修改，直到观众的想象力开始在潜意识状态下为画面中的各种元素寻找存在的理由为止。你无需将几百年的历史真正描绘出来，只要讲述一些小故事，将它们呈现在画面上就可以了。

提到中东、非洲和游牧文化，你首先想到的就是人类与居住地的和谐共存。我认为之所以会存在这种现象，是因为沙漠中的资源非常有限，他们为了寻找资源需要经过长途跋涉，而且必须对自己恶劣的生存环境表达足够的敬意，才能够生存下去。为了让这幅绘画作品能够充满自然感和可信度，我不希望在沙漠中绘制大量的人力建筑结构，原因显而易见，因为他们没有足够的资源或材料来完成这样的壮举。

我觉得约旦和突尼斯的古代岩石房屋和庙宇带给了我灵感。因此，我继续推进了一下这样的理念，绘制了巨大的堡垒与城市，全部由岩石雕刻而成。我希望房屋的呈现能有些变化，目的是借此暗示居住地中存在某种社会等级制度。因此，我决定在开阔的沙漠地带添加一些更小的房屋。

即使想要表现建筑之间在某种程度上的差异，我也不希望利用精准的几何图形来完成这一任务。我希望建筑给人的感觉充斥着原始感和手工感——甚至是浑然天成的淳朴感（**图02~图03**）。这样不仅可以进一步突显我所描绘的时代，而且还可以制造这样的感觉——人类真的与他们在沙漠中的居住地和谐共处。

构图方面的探索

在作品粗略的框架与环境已经思考成熟之后，我开始借助缩略图大小的墨水草图探讨构图的问题。我希望这些草图都能够一蹴而就，尽量简单粗糙，所以一般每一张只花费一分钟左右。如果我脑海中已经针对图像的某一个理念产生了非常强烈的想法，我可能就想要继续推进，看看是否能够再深入一步。我希望可以找到这样一种构图、视角或镜头角度，最大限度地表达我所要传递的讯息，精准地抓住我希望观众产生的感觉。

对于构图和整个绘画过程的主要原则，就是忠于最初的草图和设计理念。如果在缩略图上就可以看出问题的话，那么调大画面尺寸也绝对会有行不通的地方。

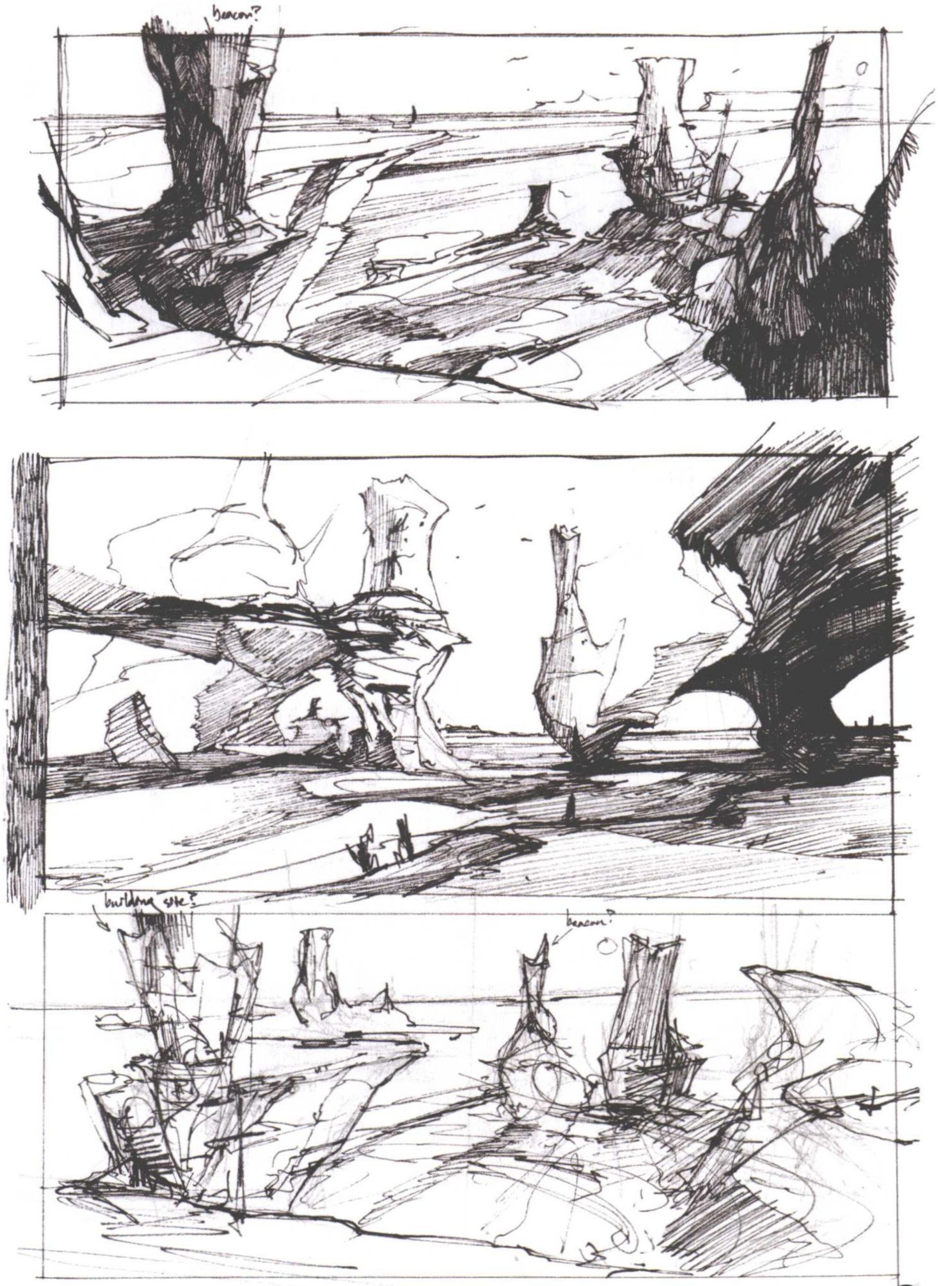
04

对于这幅绘画作品，我探讨了鸟瞰的角度和不同的岩石结构，但还是觉得画面中的建筑与文化元素显得过于渺小。我还希望能够让观众产生初次到达一处城市综合设施，第一次对这一地点进行探索的感觉。想要实现这一目的，首先要解决的就是如何在处理岩石结构的过程中找到微妙的平衡，避免因为过多元素呈现在画面中显得过于拥挤（**图04~图05**）。

有一本书介绍了大量与构图相关的建议，书名是《有构架的油墨：给利用视觉手段讲故事的人的绘画与构图建议》（Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers），作者是马科斯·马特乌·梅斯特（Marcos Mateu-Mestre）。还有另外一本不错的书叫《梦想世界：动画中的制作设计》（Dream Worlds: Production Design for Animation），作者是才华横溢的迪士尼制作设计师汉斯·巴彻（Hans Bacher）。读者也可以浏览他的博客，了解更多的构图知识。

> “纵深感是通过对画面中最近一点到远处的最远一点之间的元素进行符合逻辑的过渡、改变或者是重复而实现的。”

当然，想要成就一幅出类拔萃的环境或场景绘图作品，牵扯到很多方面。但就我个人而言，我认为这在很大程度上取决于形式、纵深感与流畅度的简单程度；这三个词组不仅听起来微不足道，而且也显得非常抽象。



05

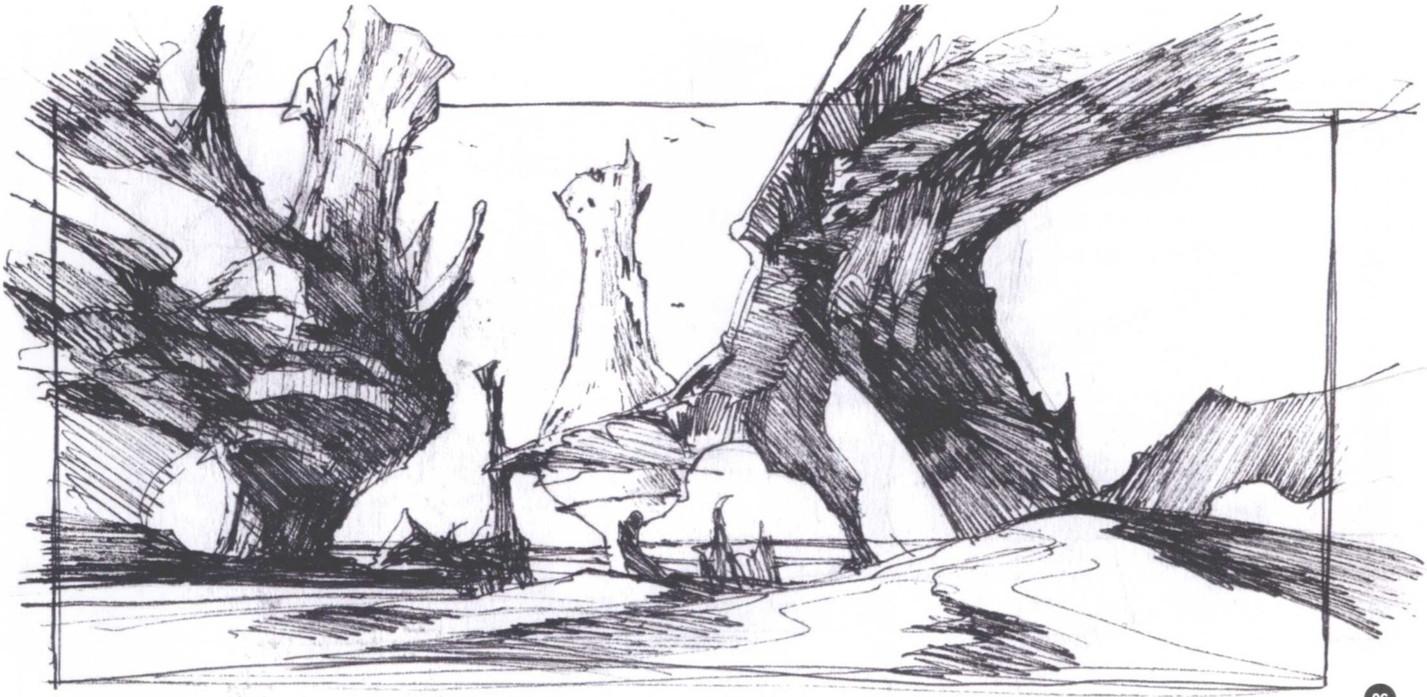
形式指的是画面中每一个元素的轮廓应该足够简单，在不需要接触色值或者是色彩的情况下就可以被观众读懂。

纵深感是通过对画面中最近一点到最远一点之间的元素进行符合逻辑地过渡、改变或重复而实现的。例如，具体的方式可以是通过从暖色到偏冷色彩的色彩过渡，对比效果的变化或同等比例的物品随着逐渐消失在远方不断重复。

流畅度的作用是将形式和纵深感以一种妙趣横生而又易于观察的方式结合在一起。平衡的构图扮演着至关重要的角色，尤其是对于场景和环境作品来说，因为你需要在画面中建立一条有趣的路径，引导视线的移动。目光不应该直接跳跃到天际，或直接从图像的角落移动出去。在我看来，应该有一个能够轻易捕捉到目光的起点，然后让目光由此出发，在画面上徜徉，具体的方式可以借助一处鲜明的对比，一种生机勃勃的色彩或一个不落俗套的形式——必须有什么东西可以一下子抓住观众的目光。

以此为基础，你可以制造不同的路径，与图像中的主要焦点交叉。如果你从绘画流程的一开始可以随意地利用粗略的草图进行试验，就会觉得这个过程会简单很多。你可以在**图06**中看到我最终选择了能够进一步深入的缩略图。

我个人非常喜欢借助油墨画快速地探讨不同的构图方案。与此同时，我也喜欢在绘图的过程中在脑海中想象不同色彩与色值可能呈现的效果。对于这幅沙漠主题的绘画作品，我花了一段时间思考自己到底是更倾向于黄昏场景的光照与配色方案效果，还是更倾向于白天的场景。最后，我还是选择了后者。我觉得这种方案可以更好地突显沙漠环境的生存条件，同时也让我可以从暖色过渡到天际线位置偏冷且低饱和度的色彩，形成出色的色彩变化。



06

我希望画面中光照充分的明亮部分和阴影部分之间可以呈现出色的平衡效果，从而突显沙漠烈日炎炎炙烤万物的效果。太阳的位置完美地与整个构图契合，而且光照也完美而清晰地遵从了画面中每一个形状的形式。我还从地面引出了一些反射光，从而给予阴影区更多的视觉信息，也为我的画面增添了更多火热的、红彤彤的色调。

沙丘、建筑、小旗还有遮阳结构都是向观众灌输物体之间距离和比例，以及它们之间相互联系的好方法。元素的重复可以改善画面的纵深感，同时也可以给予画面一种出色的流畅度。在**图07**中，读者可以看到我是如何利用色彩实现纵深感的。在**图08**中，读者还可以看到我是如何设计每一样元素的轮廓与形状的。而**图09**则展示了图像的流畅度处理。

绘制

我在利用数码技术绘图的过程中，经常会遵循同一种工作流程。我工作流程的基础，正如之前所介绍过的，就是尽可能忠实于原本的概念图，然后在每一个环节中想方设法地提升绘画作品的品质。

我认为，每一个画面中都有一个森严的元素等级，你无法从真正意义上改变观众读取这一画面的顺序。按顺序来看，观众会依次观察形状或轮廓、透视、色值与色彩。这种观察事物的方式是有现实依据的，因为如果图像中的色值部分出了问题，你肯定无法用色彩进行弥补。又或者，如果你无法从一开始就专注地制造一种强烈的纵深感和透视感，通过调整色值也无法解决这些问题。

当然，这其中也有例外。就像如果我想一蹴而就或绘制草图等。我不会按部就班地遵循这种方法来绘制粗略图像，但我还是会按照不同的层次等级来构思自己的画面，在哪个部分应由哪一种元素占主导或控制另一种元素。

细化草图

在我觉得已经找到了相当不错的缩略草图，对画面效果比较满意时，就将草图扫描到电脑上，放大比例，开始以此为基础绘制更为细致的线稿（**图10**）。有时，我喜欢用传统做法来完成这一步骤，具体的操作是调大草图的尺寸，然后将其用A4尺寸的纸张打印出来。接下来，我会用一些非常薄的动画纸，开始用

07

油墨对草图进行细化。

在这个阶段，我会仔细调整画面中的透视效果，还会设计自己想要添加的建筑和生物等元素。我不需要做到事事精细，但出色的线稿有助于加快整个绘画过程的速度。当线稿告一段落之后，将其扫描到电脑里，在Photoshop中打开，并在正片底叠混合模式下将其作为顶端图层。这样就可以降低在下面的图层上作画的难度，只要时不时地将线稿打开关闭就可以了。

Quick Tip: 对于那些刚入门的艺术家，我有一个小建议，就是要时不时地进行一些小练习，按照顺序来运用基本要素。探讨你能否借助色值在画面中构建纵深感，能否让自己笔下的轮廓尽可能地具有可读性等。要对全画进行一些小尝试，但不要每次都花费太长时间去做一件事情。

08

09

色值与光照研究

在完成了线稿之后，绘制图像就会更加简单，就好像是涂色一样。对于复杂程度相对较高融合了很多要素的画面而言，最好在开始上色之前构思一下光照与色值的问题。我尽量让这种色值研究在后续阶段可以发挥参考资料的作用，但实际上它也可以成为下一阶段中配色方案的基础（**图11**）。

“在这个环节不能过于拘泥于添加的色值，因为它们只不过是可以利用的参考而已。”

10

我之所以会将色值分开绘制，是因为在绘制过程中很容易会被反射光、亮色这类元素分散注意力。而如果分开绘制，对于希望画面呈现怎样的视觉效果总有参照。如果可以从简单的灰度图开始，然后在稍后环节再过渡到色彩部分操作起来就更容易了。

我认真地研究了光照与轮廓的方向，从而保证光照区与阴影区域的对比准确无误，同时保证前景元素与背景元素之间也形成了出色的对比效果。

在这个环节不能过于拘泥于添加的色值，因为它们只不过是可以利用的参考而已。如果在后续环节想要进行改动，大可放心大胆地这样做。

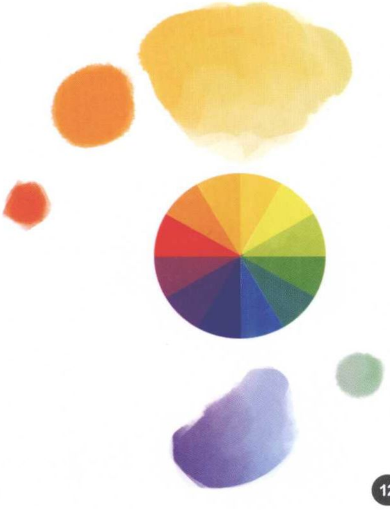
在这个阶段处理画面的过程中，我倾向于在缩小之后的版本上作画，即和缩略图的尺寸差不多。再次强调，画面的整体印象才是重中之重，而所有的小细节都可以排在后面。

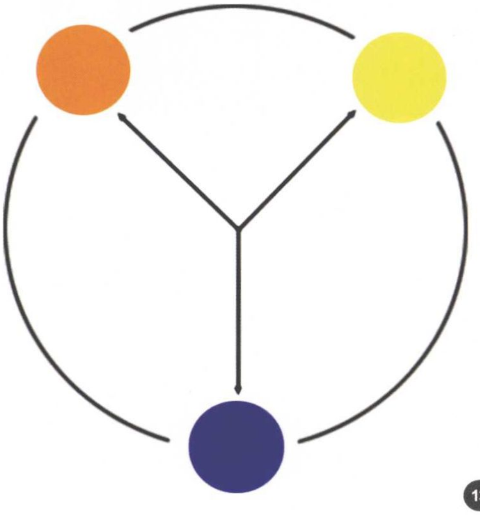
11

配色方案

到这个阶段，黑白色值都已经确定完毕了，所以是时候过渡到色彩部分了。我在这个环节已经对色彩发展的方向有了非常明确的想法。我知道自己想要描绘的是一天当中的什么时候，也清楚光线的方向，同时也为图像中所要表现的物体准备好了线稿。继续使用大号画笔在缩小后的版本上工作，希望配色方案可以达到整体上的平衡感。

通常情况下，我会从一个简单的色彩对比、互补色或简单的色彩调和入手，然后以此为基础构建自己的配色方案。对于这幅作品来说，我选择了蓝色和暖黄色组成的互补色，然后通过添加紫色和黄色（这两种色彩也是互为互补色）来增强冷暖色的对比效果（**图12~图13**）。另外，我还在某些区域添加了少量的红色和绿色，从而对平衡感进行轻微的调整，使配色方案看起来不至于过于单调。


12


13

我将Photoshop中的配色方案设定为HSB模式（色相/饱和度/明度），这种操作非常有效，因为这样就可以分别关注明度和色相，同时在整个绘画过程中注意饱和度了。

我还尽可能地使用了调整图层，如色彩平衡、通道混合器、可选颜色以及不同的混合模式等。这种方法才是真正意义上有别于传统绘图方式的数码创作。

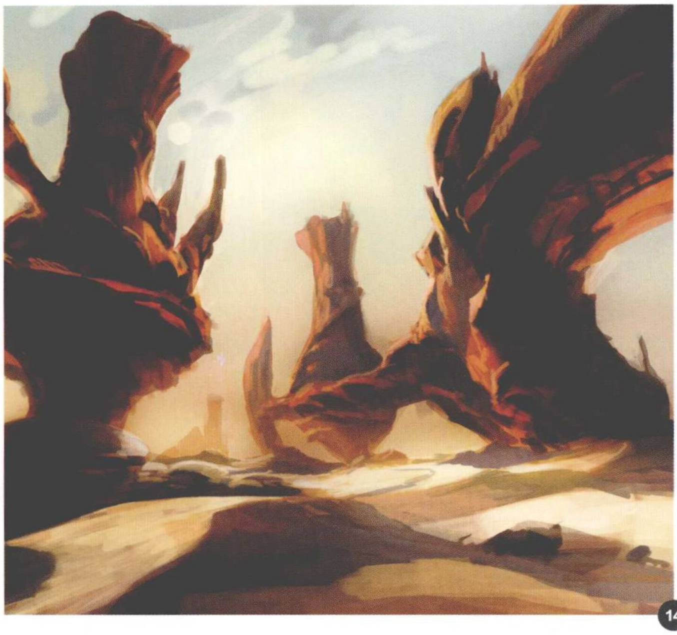
我还会定期检查自己的色值研究，从而确保光线与阴影之间有着明确的差异，同时保证光照的设置能呈现出自然的效果。我试着在色彩区域利用符合逻辑的变化来提升整个画面的纵深感（**图14**），大量使用了渐变工具来进行大规模或整体性的变化。有时，我还会调出自己的色相研究，然后将其与柔光或叠加混合模式结合使用，从而回调清晰度（**图15**）。

整个过程进行得很快，实际上也难免有些混乱。但我的目标一直都很明确，只想自己想要的效果可以通过很多方式实现而已。通常情况下，我在这个阶段就已经知道图像的最终效果如何了。但我不会进一步加以探索，看看能不能让整个画面的效果更上一层楼，因为这样的尝试也无伤大雅。我不会担心在这个阶段花费太长时间，因为正是这个阶段才决定了最终作品可以呈现出的效果。如果没有什么问题，这个缩略图尺寸版本的图像和最终的绘画作品就应该基本上相差无几了。

如果是为客户服务，有了这个流程就可以带来很多便利，因为你可以让他们明确地知道你所前进的方向，同时还不需要为画出每一样元素并将细节处理得淋漓尽致而投入太多的精力。因为已准备好了线稿，所以客户就可以针对绘图作品的设计与内容给出意见。即使不需要从头再来，你也可以完成必要的改动。

绘制与细调

在这个阶段，我基本上已经将绘画作品的基础打好了，但还有80%左右的具体绘图工作需要完成。我开始将注意力放在细节处理上，描绘出每一样物品同时进一步细化每一种元素。在添加细节的过程中，我喜欢一



14

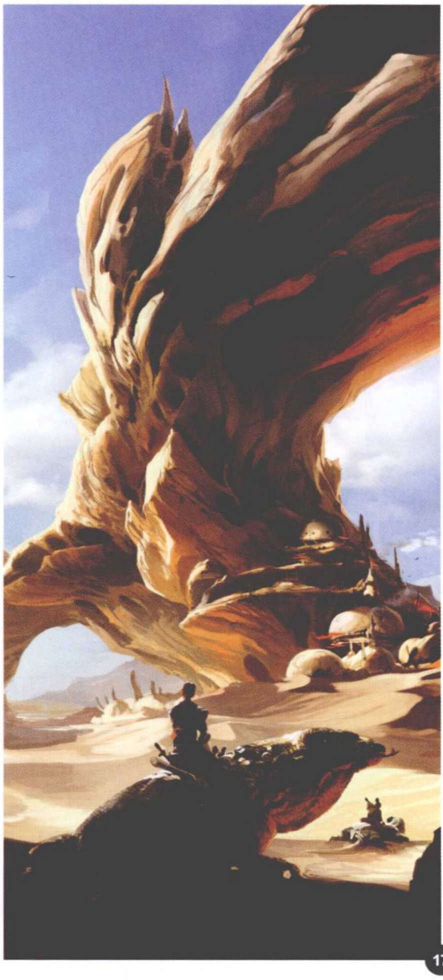
15

直将和冠（Wacom）数位笔的按钮设定在Alt（Photoshop中颜色选择器的快捷键）和X键（前景与背景色彩之间的变换）上，因为这样可以加速整个绘制过程。我可以直接从自己的色彩草图中挑选颜色，然后同时大量使用两种色彩。我在绘图过程中会试着按照之前粗略规划的配色方案来表现，但也会尝试不同材料。我还喜欢在绘画作品中融入照片与纹理组合，从而迅速获得某一种特定的细节感。但通常情况下，我还是会使用中间值模式对它们进行滤镜处理（滤镜>杂色>中间值），然后在此基础上绘图，从而去除过度锐化的感觉。这一部分同样涉及在画面中构建并创造一些小故事，对我个人而言也是整个过程中最有意思的一个组成部分（**图16~图17**）。

这种绘画流程在专业的工作室中同样可以大显身手。其他艺术家在你完成画面之前就可以开始使用作品中的部分作为背景或光照与配色方案的参考材料。例如，如果我需要先完成绘画作品中的某个部分，以便提供动画作品的遮片元素，我就可以先完成这个部分。即便这样做也不会影响到绘画作品的其余部分，因为无论是配色方案还是构图都不会发生太大变化。

感谢大家抽出时间阅读，希望教程里介绍的内容对大家有所帮助！

16



17

沿海礁石城堡

利瓦伊·霍普金斯（Levi Hopkins）

导言

在本教程中，我被分配到的任务是创作奇幻设定下的一处海岸营地。其中的一些具体要求包括绘制一座灯塔、高墙还有一些城市元素。我接到任务之后马上开始针对这一项目搜集参考材料。搜集资料的过程包括寻找与海岸元素相关的图像，以及一些种类各异的随意抽象画。在已经建立了一个参考图像档案之后，我开始构思希望在作品中展现的不同理念。

解决掉令人深恶痛绝的空白画布

创作的最开始只是非常抽象的思考。有时，只不过是一个说明性的词语或一种氛围。在正式创作一幅作品之前，一旦研究工作令我满意，就会开始继续推进，进入真正的绘制过程了。

01

对这幅作品而言，我只是从一些简单的笔触和覆盖涂抹开始，为了消除面对空无一物的白色画布油然而生的恐惧感。面对空白画布的这种惴惴不安感有些不可思议，因此我总是会大面积地使用一些色彩或色值，从而推动我的思维继续前进（图01）。

深化画面

即便在这个阶段，已经找到了基本的配色方案，我还是没有在绘制过程初期就将自己锁定在某一个特定的方案上。在这个阶段的另一操作是借助一些基础的笔触来表示地平面向远方延伸的透视效果。我知道自己需要将地平线调低，这样最终才能保证竖直方向的灯塔有高耸入云的感觉。

接下来，开始勾勒大面积形状，来表现岩石结构。在某个阶段，我想要在岩石上添加一些挺拔的建筑，因此做了一些事先的规划。我还在这些巨大的形状上进行了一些材质处理，来描绘岩石的结构（图02）。

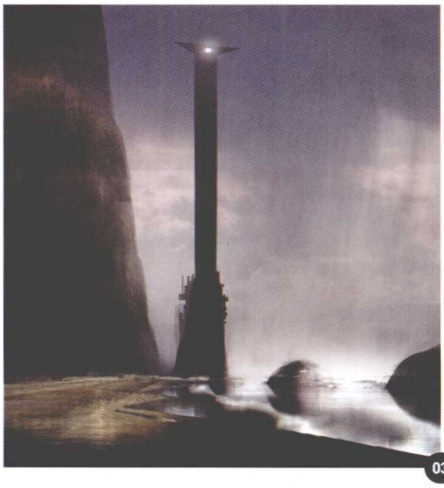
材质的部分是通过少部分照片叠加与自定义形状结合使用完成的。在已经勾勒了一些基本形状之后，我迅速地粗略草拟了灯塔所在的大致区域与形状（图03）。从一开始，我对灯塔的处理就非常随意，只不过借助寥寥数笔来

呈现一个基本的理念。

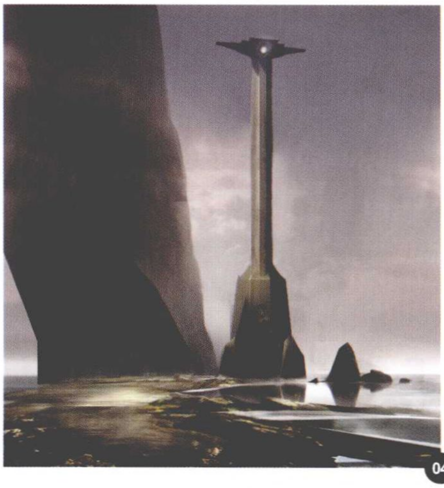
之所以会比较随意是因为我不希望在确定构图、位置、比例和场景中的其他要素之前就马上就跳跃到灯塔设计这个部分。在目前这个阶段，我还在画布中间的部分勾勒了一个巨大的形状，因为我希望这个元素对比灯塔也可以显示出压倒性的力量。之后，我就开始对地面部分进行细节处理了。

“如果无法与你所绘制的作品产生适当共鸣，就会觉得向下推进的过程异常艰难。如果某个作品是你曾经犹豫是否要中途放弃的，迎难而上努力完成的过程就会成为一场史诗般的战争。”

02



03



04

在绘制过程这个阶段，我对作品的整体方向还是相当满意的。即便有什么让我不满意的地方，不管处于项目的哪个阶段，我还是会不顾一切地推翻，重头再来。因为如果无法与你所绘制的作品产生适当共鸣，就会觉得向下推进的过程异常艰难。如果某个作品是你曾经犹豫是否要中途放弃的，迎难而上努力完成的过程就会成为一场史诗般的战争。

所以到现在这个环节，我已经基本上理清了自己的思路。我在灯塔的部分粗略勾画了一些细节，希望可以通过对边缘部分进行若干基本处理，让灯塔显得更加气势恢宏（**图04**）。与此同时，我还决定了这幅作品中光照的方向，通过对灯塔、地平面和巨石的描绘加以表示。画面发展到现在这个阶段，我发现构图的不平衡感非常明显。针对这一问题我采用一些了补救方法，即在灯塔的右侧添加一些巨大的岩石，利用一些坚挺的边缘强调了岩石的风格化特征，这样的处理完全是因为个人喜好（**图05**）。

05

现在，这幅作品基本上只有中景部分元素，因此看起来过于平面化。为了进一步加强纵深感，我在背景部分添加了一块巨石，正好和前方的岩石连绵成线。我让这块石头完全埋

藏在薄雾之中若隐若现，略微形成对比，从而表示它距离观众的距离更远（**图06**）。

为了进一步加深纵深感，我加强了前景部分的对比效果，添加了一些更小的岩石元素。我还试着将前景放在一个大面积的阴影区内，将前景部分颜色调成冷色，从而和洒满整幅作品的温暖光线形成对比。

> “我没有太热衷于将画面的细节表现到淋漓尽致的程度，只是喜欢用简单的形状来代表整个物体。”

将自己与作品隔开一定的距离认真打量后，我决定在前景的部分添加一个能表明相对比例的元素——一个渺小的人类（**图07**）。和我的大多数作品一样，我非常喜欢在作品中添加一些看起来傻乎乎的小人物。在我看来，这样的处理方式就是在讲述一个故事，人物不仅仅是在眺望灯塔和周围的岩石。我更倾向于理解为，在画面所表现的时刻，这个角色正好进入到场景当中，将画面中的景色尽收眼底。

06

另外，我还在中景部分添加了一些简单的表明比例的元素（大概也就画了两笔），来表现杨帆远航的小船。我没有太热衷于将画面的细节表现到淋漓尽致的程度，只是喜欢用简单的形状来代表整个物体。

到了目前这个阶段，作品中的前景、中景以及背景部分都已经有了明显的界限。于是，我开始添加更多的细节，还将画布翻转过来，试着从一个全新的角度来观察自己的作品。实际上，我在整个绘制过程中经常将画布翻来翻去。这一次，我又在岩石的顶端添加了一些非常基本的形状，因为我希望岩石上也可以耸立着其他结构（**图08**）。

我对这一阶段的处理方式与勾勒灯塔的

07

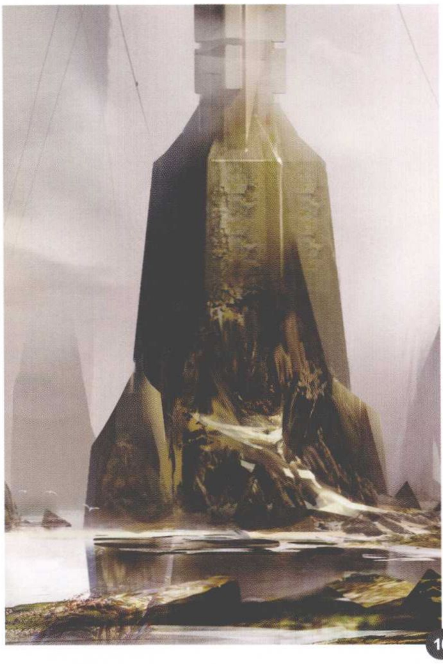
08

方法基本相同。在进行任何费力的细节处理之前，会先粗略勾画一些形状来判断基本感觉和元素位置。这样的操作方法可以节省大量的时间。这些简单的形状都是利用选框工具完成的，同时也选取了元素对应的岩石所采用的色彩。

接下来，为了进一步推进作品，我开始进入全面的细节处理模式！我先在画布四处移动，时不时调整一下前景部分的元素，粗略勾画岩石上的一些建筑，同时还添加了大量的氛围元素和云层（**图09**）。我使用了大量的笔触，同时调整它们的角度，从而制造出云朵在画面中飘来飘去并朝着背景部分移动的印象。岩石上的纹理大多是通过铺陈自定义形状完成的。

收尾前只需要进行一些基本的色彩与对比效果调整。所有这些都是借助调整图层来完成的，我可以在这些图层上将自己不喜欢的元素删除掉。这个阶段可能是真正意义上的无底洞，你可能会质疑自己所做出的各种各样的选择（**图10~图11**）。我发现最好的处理方式就是在这一环节秉持着坚定不移的决心。否则我几乎可以预见到自己会将这一场景调整为夜景，迪斯科派对或任何曾经在调整图层上因为心血来潮而稍加尝试的方案。最后，我确定自己对这幅绘画作品非常满意，然后为我的创作过程画上了句号。

09



10

11

北极城堡

丹尼斯·陈（Dennis Chan）

导言

这幅插画作品基于一个简短的设计简报。我基本上具有充分的自由度，来按照自己喜欢的方式加以诠释。按照简报的要求，我需要绘制一个奇幻环境，这一环境中需要包含一座城堡及其周围的定居点，而且应该位于北极地区。我喜欢在针对某个设计理念绘画的过程中添加一个故事。通常情况下，如果不让我在作品中添加任何类型的角色，但又要给画面带来叙事色彩，我就会觉得创作环境设计作品的难度很大。

我希望这幅插画作品能给人带来生动形象的感觉，就好像我从电影中抽取了一个截图一样。在开始进行创作之前，我就已经知道这幅插画可能会费点儿功夫，需要进行多次修改。老实说，我在开始动笔的时候对于作品的最终画面还没有什么清晰的想法，但我对自己想要实现的氛围已经有了明确的思路。

01

最开始收到设计简报时，我马上就开始在速写本上绘制了一些粗略的草图。然后，我将这份工作放在一边晾了几天，然后再拿起自己的速写本带着崭新的眼光来审视自己是否还会被之前的大致想法所吸引。我发现，这种做法是可以带着批判态度审视自己作品的惟一方式。

开始创作

下一个步骤就是在Photoshop中开始创作。我最开始就针对整个场景绘制了一个简单的线稿（**图01**）。这只不过是一个粗糙的草图，我基本上只是借助草图将自己脑海中的想法勾勒出来了而已，并希望它能进行构图、尺寸和比例方面的构思。在目前这个阶段，我还没有开始操心细节部分，也没有尝试去细化精确的设计元素。我将线稿放在一个单独的图层上，这样就可以轻松地在下面绘画，按需随时开关图层就可以了。

我从一开始就已经确定主光源从左侧打过来，因为我希望能够将角色和城堡放在高光

区，它们才是整个绘画作品的焦点（图02）。

奠定基础

下一个步骤就是继续深化底稿，同时开始添加纹理。在为纹理寻找参考图片的过程中，我搜寻的是能够符合自己已经选择配色方案图片，以及其中有些特点或形状可以提升整幅绘画作品趣味性的图片。另外，我还在这个阶段寻找了能够帮助自己进一步了解画面不同组成部分的材质的参考资料。接下来，我就试着使用从材质参考资料中选取的色彩开始在底稿下粗略勾勒一些色彩。当然主要目标还是奠定一个有待后续步骤深化的基础（图03）。

> “我总是会将搜集到的相关照片参考资料放在自己的第二显示器上。我一般会利用谷歌搜索来寻找参考图片。但我同时也将自己拍摄的照片整理成一个档案。”

在这个时候，我的画面在色值上有些偏暗，而且对比效果也显得不够强烈明显。但对我而言，这样的效果已经非常满意了，因为我希望随着创作的推进让画面逐渐由暗转明。在埋头扎进画面之前，我使用了曲线与调整图层来提升用色并改善对比效果。

我还在场景中添加了一些动物，从而给这幅绘画作品带来更多的叙事色彩。这样的处理方式可以让画面中的场景看起来像一个居民区，而不是一个空无一人的村庄。我还在帐篷里添加了一些灯光，从而暗示里面有人居住，整个场景描绘的都是一个生机勃勃并且有社会关系的区域。在这个阶段，我主要使用了中等色调，尽管我用了偏暗的色值来描绘前景部分的元素，以便将重要元素区分开来并体现画面的纵深感（图04）。

参考

正如我在前面提到的，我总是会将搜集到的相关照片参考资料放在自己的第二显示器上。我一般会利用谷歌搜索来寻找参考图片。但我同时也会将自己在采风和旅行途中所拍摄的照片整理成一个档案。我很少会发现能够准

02

03

04

确符合自己需求的照片参考资料，所以研究并且深入了解自己要描绘的主题就变得尤其重要了。

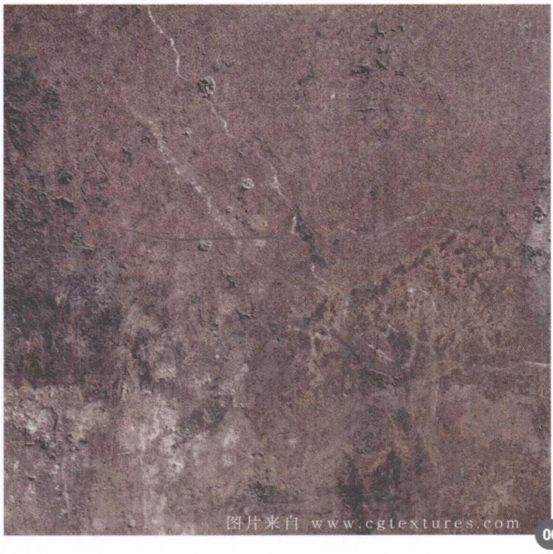
绘制及添加图片材质

正如读者在**图05**中所看到的，我已经完成了大量的绘画工作。这个阶段对比之前提到的底图绘制阶段已经有了巨大的飞跃。实际上这个过程非常简单，因为我所做的工作只不过是挑选颜色，然后在绘画作品中加以应用而已。

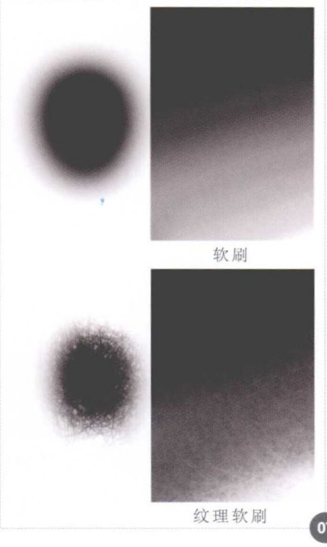
05

在这个阶段，我开始加大了对色值和对比效果的处理。一开始我希望光源从画面的左侧照过来，现在，我对这一点更加确信了。这就让我可以更好地思考光照的具体效果以及哪些元素应该放在光照区，哪些元素应该放在阴影区。

因为镜头角度稍微有些高，可以俯瞰环境的大部分区域，所以几乎每一种向上的元素都会沐浴在月光之中。如果我所绘制的作品有很多元素，表现的是熙熙攘攘的景象，我就很容易让画面变得过于喧闹。因此，我试图伪装高光区以及光照对元素产生的影响，这样，光照的重点部分还是画面中的主要元素。为了达到这一效果，我需要保证最明亮的部分在主要角色和城堡前部的周围。



06



07

我还在背景部分添加了群山，来进一步体现画面的纵深感。为了添加群山的元素，我使用了一些山顶覆盖积雪的群山照片，然后将其设定为叠加图层混合模式，并且将不透明度调到很低的水平。这就意味着接下来我可以在这一区域参照下面的图层绘制，从而实现想要实现的绘图效果。

另外，我还对城堡进行了一些改动，灵感来自于哥特风格的建筑。我基本上是将一张教堂图片的部分复制下来，再粘贴到画面中去，从而添加一些材质。这样的处理可以节省大量时间。一旦这些工作全部完成后，我又开始给改动后的区域添加正确的光照效果。想要完成这项工作，最好的方法就是想象着自己也置身于场景之中，光照会影响到展现在你眼前的画面。

我还给整个画面添加了锈迹斑斑的纹理，然后将其设定到柔光模式，将不透明度调到15%。因为锈迹基本上是红色的，所以我需要降低色彩的饱和度，从而使其与整个画面的色调相匹配。之所以会这样处理，是因为这样就可以削弱数码绘图的痕迹，增强画布的材质感。当然，对这种做法的解释是不同的。大部分材质都可以在www.cgtextures.com上找到（**图06**）。

在创作的这一阶段，我所完成的最后一个步骤就是将整幅绘画作品复制下来，在新的画布上打开，然后将画面尺寸缩小到60%。接下来，我将缩小后的图像复制回原本的文件上，然后将尺寸重新调整到100%。我在滤镜菜单下使用了USM锐化功能，然后开始移动滑块，直到自己对最终效果满意为止。我在这个过程中基本上只是依靠本能，每次的具体操作方式都各不相同。进行这种操作的目的还是一样，只是为了去掉数码绘图的痕迹。随着绘画流程的推进，画面看起来显得过于平面化，但是通过这样的操作，有些像素就可以混合在一起，看起来就像是使用干涂料绘制的手绘作品。即便我已经完成了这一步骤，我还是继续细化了边缘部分，并且进行了进一步的调整。

纹理软刷

到了这个阶段，我觉得图像在纵深感与氛围方面还是略显不足，而且对比效果也差强人意。于是，我又利用一些大气厚度将背景部分向后推。为完成这项工作，我使用了带纹理的自定义画笔，将不透明度调到10%（**图07**）。使用这种画笔，就可以降低想要往背景深处后移的区域的饱和度以及对比效果。另外，使用纹理软刷还有助于避免画面显得过于平面化。材质让表面出现了微妙的色值差异，有助于模拟大气厚度的效果。

08

寻找平衡

我对城堡的部分还不太满意，因此我放大了城堡的一些组成部分，从而让这一元素占据了更大的空间。这样的处理主要是因为我觉得城堡对比画面中的其他元素从比例上来看显得过于渺小，因此需要加以平衡（**图08**）。

收尾

在我看来，任何绘画作品的最后一个部分都是最可怕的部分。我基本上就是将这个绘画作品大致过一遍，隔开一定的距离，认真观察审视，进行修改，去掉一些不必要的元素，平衡色彩，调整边缘部分等等（**图09**）。

我在另外一个图层的空中位置添加了一些雪粒，来体现画面的动感。另外，我觉得这样的处理方式也能进一步突显我追求的效果。我又在这里那里添上几笔，直到自己对画面的整体都非常满意为止。

我所进行的最后操作就是将绘画作品合并到一个新的图层，并用USM锐化工具对边缘部分稍微进行了锐化处理（**图10**）。

09

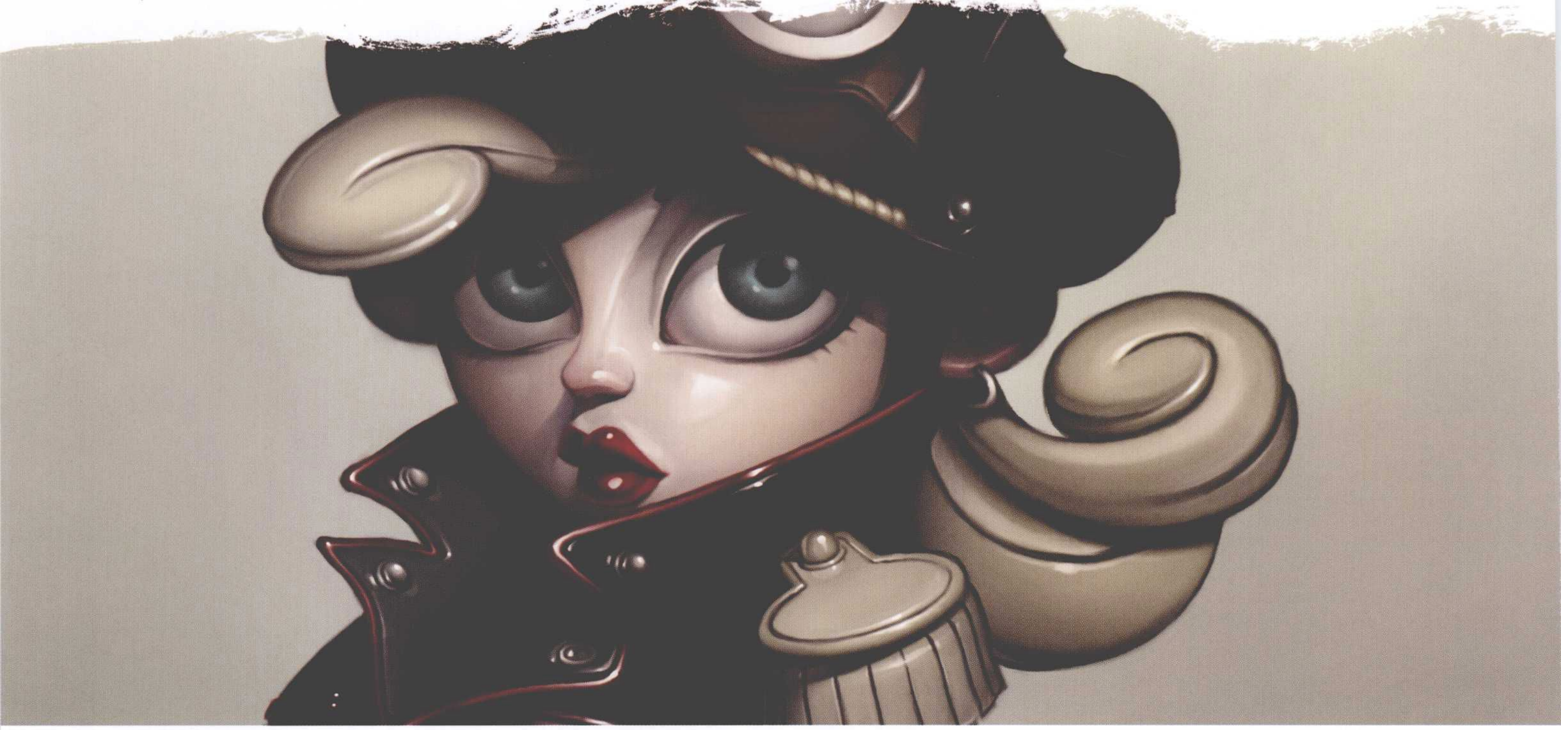
10

chapter 2 | 风格

艺术风格对于每一位艺术家来说可以是微妙的，也可以是独一无二的。但是，艺术风格又可以是显而易见的，在国际上受到认可。在这一章节中，我们会研究三种较为主流的艺术风格，分别是海报女郎艺术、漫画艺术以及日式漫画。每一种风格都有自己庞大的受众群。电影与游戏行业不断从这些艺术风格的传承中汲取灵感。而得益于这两个行业的影响，它们拥趸的人数不断壮大，这些艺术风格也愈发蓬勃发展。按照某一种具体风格进行艺术创作的魅力就在于你可以应用一些规则，也可以使用一些技巧，来提升作品风格的辨识度，使其完美地从属于其中的某一个类别。

章节索引

海报女郎 – 130
军装女郎 | 复古女郎 | 重金属女郎 | 科幻女郎
漫画艺术 – 146
草图制作 | 线稿 | 上色
日式漫画 – 160
成吉思汗 | 圣女贞德 | 克利欧佩特拉



军装女郎

塞尔日·比罗（Serge Birault）

导言

对于这幅绘画作品，我想尝试和自己平时的风格截然不同的一种风格。我希望能够利用非常简单的形状来创作一个可爱的卡通风格海报女郎。斑比（这位女郎的名字）将成为整个章节的角色，而这一小节的主题是军装风格的海报女郎。

影响

下面的名单罗列了在这个项目上给我灵感的艺术家：

• 手冢治虫（Osamu Tezuka）：漫画之父。他曾经说自己并不是一个出色的设计者，但是在我看来，他这种判断是错误的。因为他有能力利用非常简单的形状创造伟大的角色。在按照自己的设想为斑比设计面部时，我受这位艺术大师的影响很大；另外，在确定比例的过程中，我也参照了手冢治虫的表现手法。

• 弗莱舍工作室（The Fleischer Studios）：他们创造了贝蒂小姐这个角色，这可能是整个漫画史上人气最高的海报女郎角色。我希望在创作中能借鉴其人物的美腿。

• 迪士尼工作室（The Walt Disney Studios）——尤其是李·克拉克（Lee Clark）：他完成了很多米老鼠手部的速写（这些速写在网上很容易找到）。

01

• 巴维达曼（Bawidamann）（www.Bawidamann.com）：非常出色的一位海报女郎艺术家，创作了大量的军装女郎形象，可以提供大量有用的制服设计参考材料。

草图

我一般不会花费太长时间来绘制草图。只不过是抓紧时间迅速地涂涂抹抹，看看构图、曲线和形状有没有问题（**图01**）。

02

色彩与光线

在复古风格的作品中，我会用灰褐色色调（**图02**）。我不会直接用彩色画笔作画，因为这样的操作方式太浪费时间了。所以，我会到最后再进行调整。我希望呈现的是户外的场景，所以选择了蓝色背景，就好像是豁然开朗的蓝天。这种蓝色将成为作品中的环境光，因此将影响到整个画面的色调。场景中将出现大

量的反光材料（乙烯基 / 塑料 / 金属）。我喜欢用直角反射来呈现这种效果。但实际上，因为我所描绘的是室外场景，所以这样的设定从逻辑上来看并不是非常合理，但我的目的不是尽可能地遵从现实主义规律——我只是想呈现出色的视觉效果而已！

喷枪技巧

在我的作品中，有95%左右都是用圆头软刷完成的。我曾经说过，我是空山基的门徒。年轻的时候，我曾经用真正意义上的喷枪进行创作，希望能够效仿他的风格。现在，我只是在尝试用软件完成同样的工作。使用软件更容易，而且与此同时，就我个人来看，数码喷枪的效果更加干净利落。

在使用数码喷枪的过程中，只有两点需要特别注意：画笔的尺寸和不透明度（**图03**）。不要忘了，相对不透明的部分位于画笔中央的圆心处。如果个人技术足够纯熟，可以尝试一笔完成出色的渐变效果。如果你发现渐变效果看起来不够干净，可以尝试尺寸更大的画笔。想要在不透明度100%的条件下创作非常困难，所以，你可能需要调低画笔的不透明度。我一般会将画笔的不透明度调低到10%以下，然后画上很多笔。而且，我发现径向渐变一般比线性渐变的效果更为出色。

如果你希望了解更多有关喷枪技巧的细节，可以登录于贝尔·德·拉蒂格（Hubert de Lartigue）的网站（www. Hubertdelartigue. com/）。他是一位法国的喷枪绘画大师。

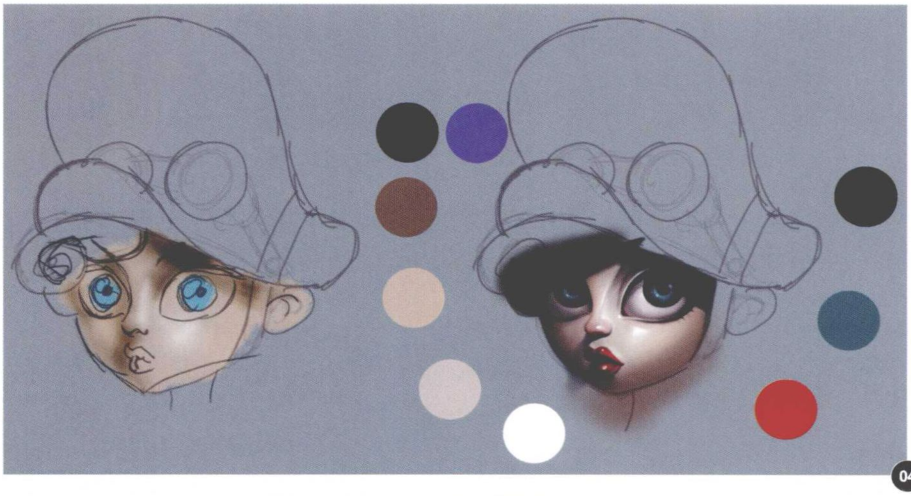
头部

大大的眼睛、小巧的鼻子加上樱桃小口，就像手冢治虫的作品一样。我只是使用了简单而富有曲线感的形状。肤色的部分无需过多处理，但我希望角色可以有一种塑料的材质感，就好像斑比是一个玩具或者是乙烯基材料制作的手办一样。所以，她的皮肤需要比正常情况展现出更为强烈的折射效果。折射效果主要是利用纯白色完成的，我还在阴影部分添加了一点儿蓝色。我最开始使用的是硬刷，然后将色调与喷枪混合。最后我在角色的鼻子和眼部添加了一些红色（**图04**）。

乙烯基 / 塑料 / 橡胶

角色所有的衣物都是用同样的方式完成的。我从颜色最深的部分入手，然后在新的图层上一点点添加偏亮的颜色（亮度很高的蓝色）（**图05**）。不要担心使用大量的图层，只要在自己满意时将这些图层合并起来就可以了。折射部分使用不透明度偏低的喷枪，或者

03


04

05

是简单地调低图层的不透明度（**图06**）。不要试着追求逼真的效果，因为你并不是一台绘制三维画的机器。出色的视觉效果远比符合逻辑更为重要。你可以很容易找到乙烯基/塑料/橡胶反射效果的参考资料。其中一个非常简单的例子就是车漆。

> “作品中的坦克看起来就像一台雪铁龙2CV一样，一种车身看起来非常滑稽的法国车。”

腿部

丝袜的部分非常简单。底色就是亮棕色，我只是在边缘部分使用了加深工具而已，当然，整个过程使用的是圆头软刷和低透明度。我只是将这一图层的不透明度调低。阴影在另一个图层，是黑色的。同时我也将这一图层的不透明度调低了（**图07**）。

坦克

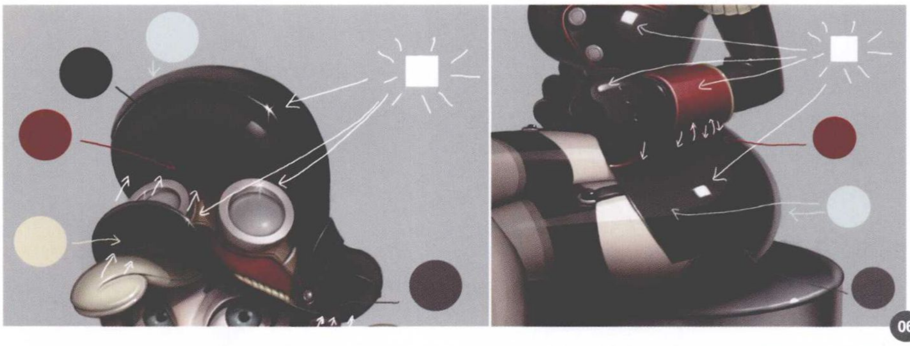
我对军事上的东西不太感兴趣。我作品中的坦克看起来就像一台雪铁龙2CV一样，一种车身看起来非常滑稽的法国车，配有镀铬的前大灯和保险杠。整体设计非常简单，即便是折射的部分也没有很复杂，所以我在这个部分没有花费太长时间。惟一一个显得有些滑稽的部分是车前灯。我希望整个过程都能够井然有序，因此每个部分都有独立的图层。在处理这些几何形状时，选区工具很有用处（**图08**）。

背景

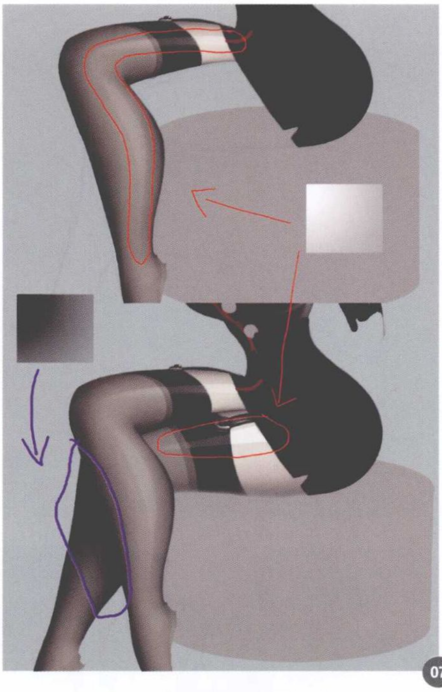
和之前一样，在这个阶段也没有浪费太长时间（**图09**）。我添加了烟雾和烈火元素，从而掩饰了斑比后面细节处理未加深入的问题。砂子的绘制非常无聊，而且会耗费大量的时间。但好在表面的面积很小，而且我只用了三种色彩。有时我会对一些部分进行复制粘贴处理，然后在其表面作画。

调整

调整可以产生奇妙的效果。你可以改变色彩、色相、广度或者是对比效果。如果绘画作品中的所有组成部分都是在单独的图层上完成的，这项工作就会变得更加简单（**图10**）。这次，我只新建了一个色彩类型图层，然后添加了灰棕色（不透明度大约是25%）。

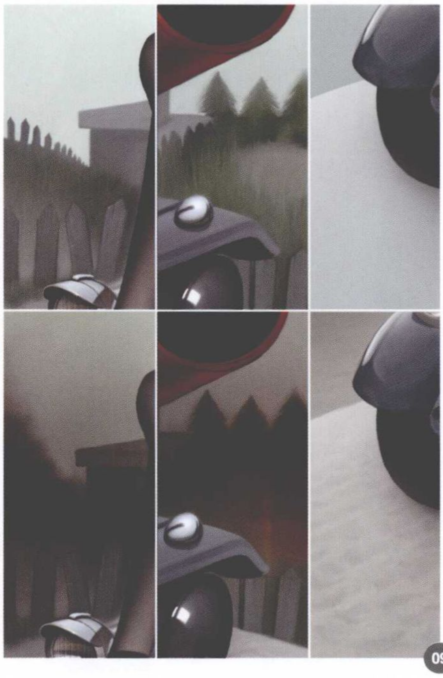


06



07

08



09

10

SB

复古女郎
塞尔日·比罗

导言

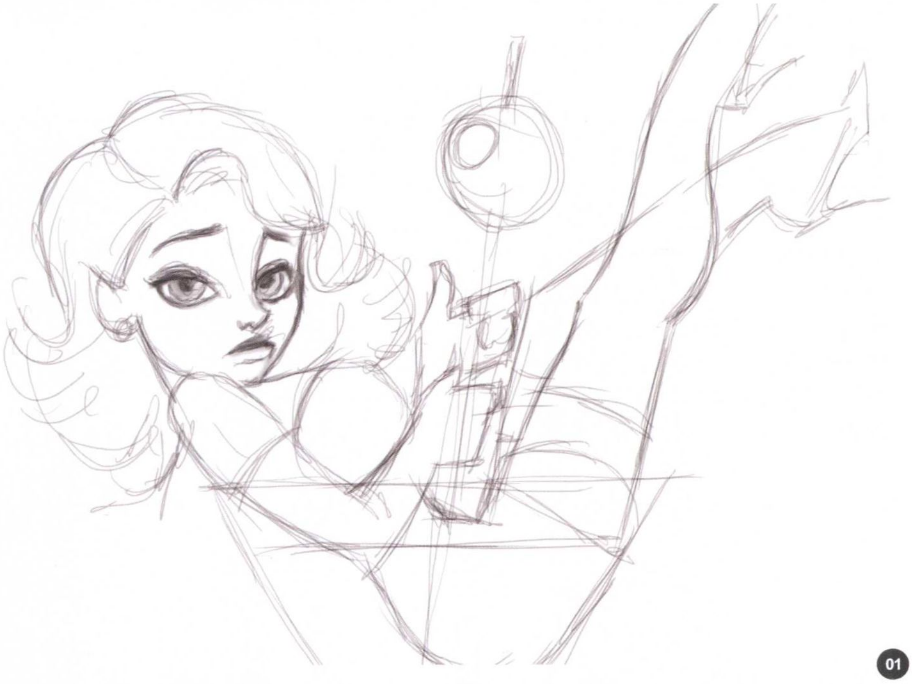
马蒂尼鸡尾酒杯里的女孩——这是海报女郎作品中的经典主题。为了这一复古/老牌的设计理念，我将尝试（从某种程度上）模仿油画效果。因此，我需要将斑比的卡通风格与经典的上色方式结合在一起。

影响

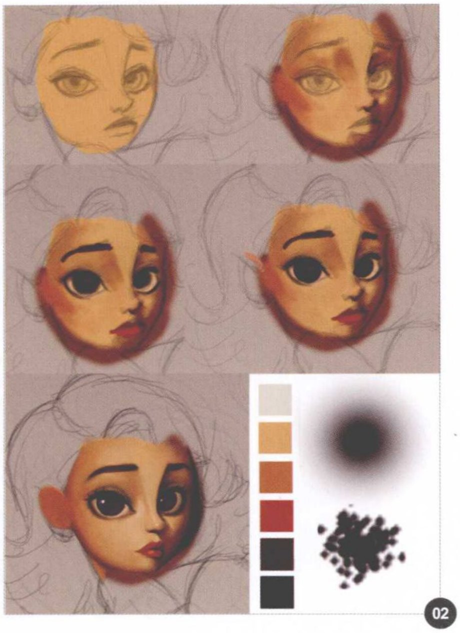
这次，我仍然受到了其他艺术家的启迪。

• 吉尔·艾尔夫格雷恩（Gil Elvgren）：吉尔是海报女郎领域最优秀的画家，这个事实之前成立，现在成立，未来也会一直成立。这一次，我尝试让斑比呈现一种类似油画的视觉效果。所使用的色调也会从很大程度上受到艾尔夫格雷恩的影响。

• 卡通海报女郎风格：很多二维/三维艺术家从事这种类型的角色设计，包括安迪·希金波顿（Andy Hickinbottom）、马特·迪克森（Matt Dixon）、大卫·邓斯坦（David Dunstan）以及丽贝卡·普埃布拉（Rebeca Puebla）。可以看一下他们的作品，对你的创作大有帮助。



01



02

草图

和往常一样，我没有在草图上花费太多时间。构图非常简单，我在后续环节可能需要进行一些改动，尤其是脸部（**图01**）。

色彩与光线

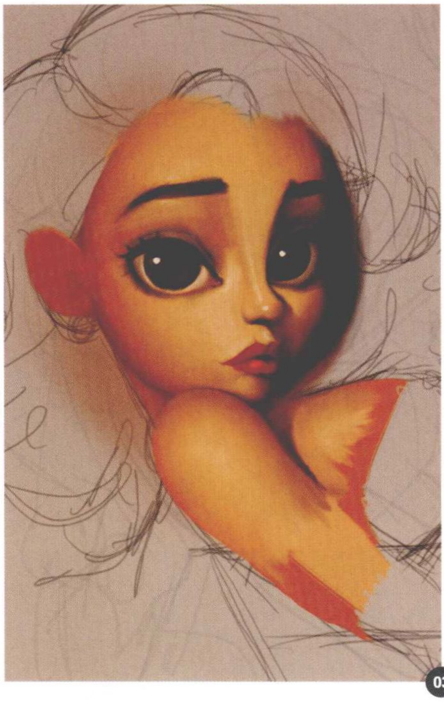
光线将来自图像的左上角。我将试着模仿摄影工作室的内部照明效果。为了让我的作

品呈现出艾尔夫格雷恩的味道，我将通过把对比效果控制在较低水平的方式来避免出现肤色过亮的问题。艾尔夫格雷恩的色彩运用很有意思：他会在暗色中加入大量的红色，尤其是在皮肤的部分；而对于浅色，他会使用黄色作为底色。你会发现，我的配色方案非常简单，而且遵从逻辑。

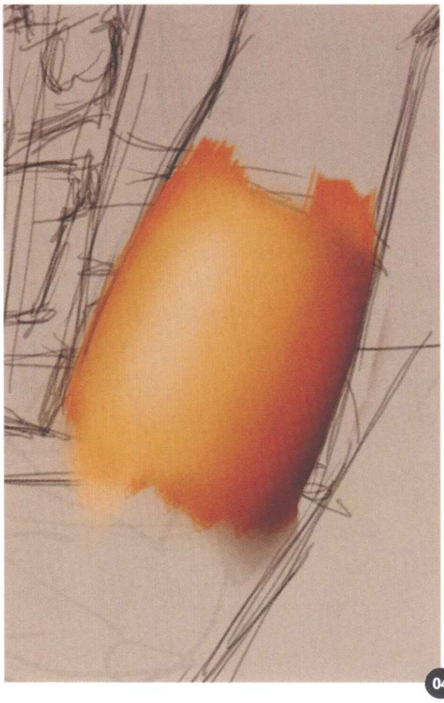
> “她看起来就好像是乙烯基材料制成的手办。她的皮肤看起来像塑料，而且反光性较为明显。”

低不透明度技巧

为了实现类似于油画的上色效果，这次我会试着避免大量使用喷枪或者圆头软刷。我从来不会用自定义画笔，而是用Photoshop自带的画笔。通常情况下，这些画笔就足够满足需求了。我使用的惟一一个非自带画笔就是Ditlev画笔，在网上搜索后可以免费下载。很多数码艺术家都会使用这些画笔。Ditlev的效果真的很不错！创作中遇到的问题总是如出一辙：怎样做才能将色彩混合在一起，并且实现出色的渐变效果呢？想要达成这个目标有各种各样的可能性。但是在我看来，使用不透明度偏低的画笔（不透明度在0%到20%之间）非常简单，也可能是最讲求效率的方式。试着创造出更接近油画的视觉效果吧，因为不透明度偏低的喷枪会让图像看起来过于干净。



03



04

面部与皮肤

我对斑比的面部稍微进行了下调整。在上一幅作品中，这个角色看起来就好像是乙烯基材料制作的手办。她的皮肤看起来像塑料，而且反光性较为明显。这一次，我希望角色看起来就好像是经典的海报女郎。我用中色调落笔，在一个图层上使用了黄色／橙色，然后又另建了一个图层，用于最暗的色调（棕色／红色）。接着，我在各自的图层上使用低不透明度的画笔画了几笔，完成了渐变的部分。有时我会稍微偷点儿懒，使用两把画笔，同样将不透明度调低（**图02~图04**）。

眼睛和嘴唇也位于不同的图层上。我在对各个部位满意了之后才将不同的图层合并到一起。对于画面中的所有肤色，我也采取了相同的处理方法。

丝袜

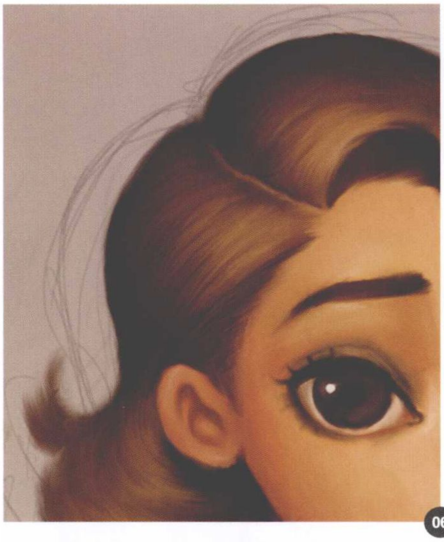
艾尔夫格雷恩在丝袜绘制方面技巧过人，我将试着模仿他的风格。最暗的色彩是深棕色，而最浅的色彩是肤色的基本色。这样的理解非常符合逻辑，但是艾尔夫格雷恩还会在两者之间添加了红色，所以我也采用了相同的处理方式（**图05**）。

05

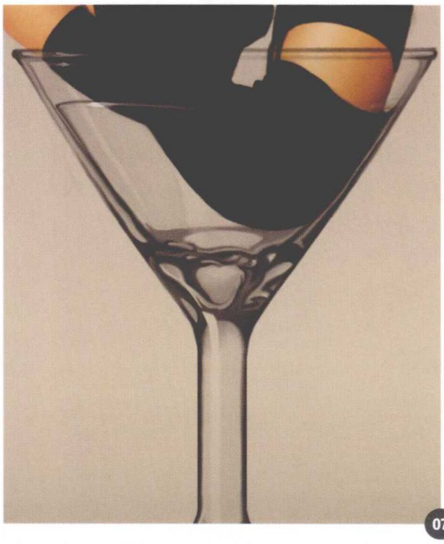
处理渐变效果的时候不要光用两种颜色。试着至少使用三种颜色。这次我又添加了很多图层，然后在对各个图层的效果满意后才将他们合并起来。但是，我还是将双腿分在了两个图层，每个图层放一条腿。

头发

头发可能是这幅作品中最花时间的部分。我使用了两个小号的Ditlev画笔（同样将不透明度调到很低）。对于发梢的部分，我用了同样的画笔，同时也用了橡皮擦（同样选择了低透明度的）。当然，发型部分受到了艾尔夫格雷恩作品的诸多启发（**图06**）。



06



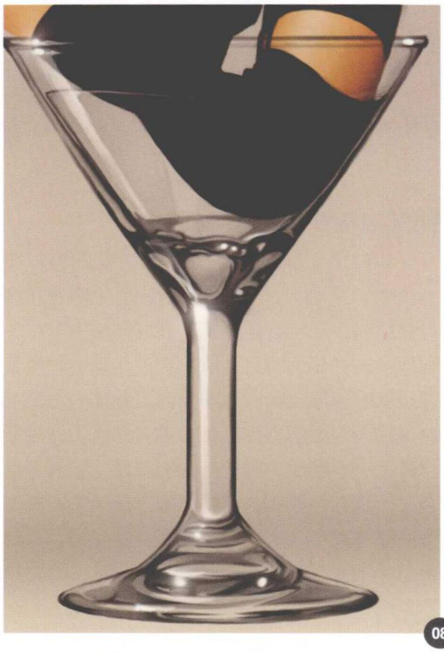
07

> “关于玻璃杯的画法，你可以在网上找到大量的参考资料。但唯一的原则就是渐变效果一定要处理得符合逻辑。”

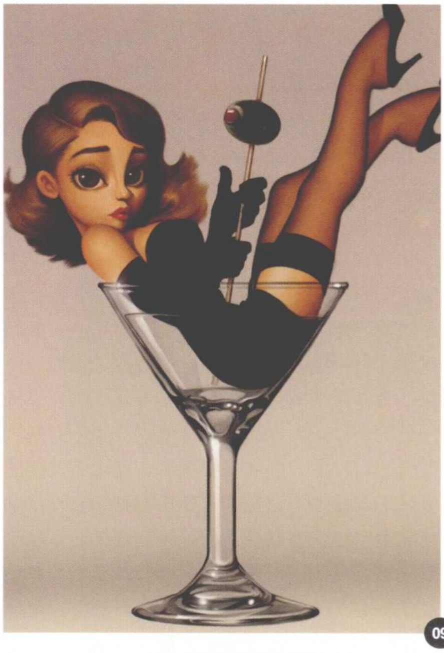
玻璃杯

玻璃杯的处理可能难度比较大，但有一种绘制方法非常简单。首先，在其他图层上创建一个混合模式为正片叠底的图层，然后使用低不透明度的黑色与基本的圆头画笔。

关于玻璃杯的画法，你可以在网上找到大量的参考资料。惟一的原则就是渐变效果一定要处理得符合逻辑。对于反光的部分，要使用浅色，但绝对不能用纯白。你还可以使用喷枪在最明亮的部分添上几笔（**图07~图08**）。



08



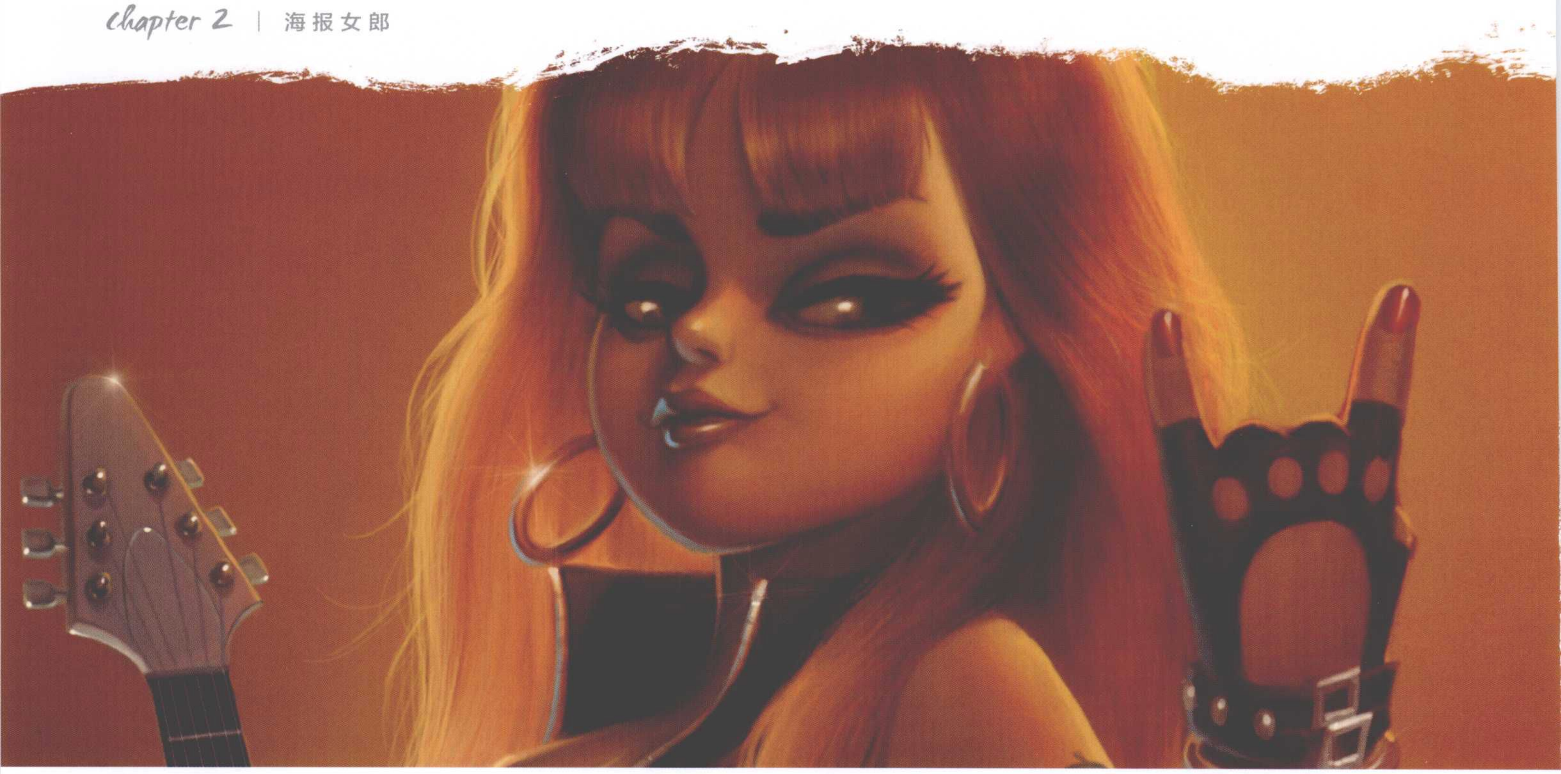
09

在**图09~图10**中可以看到背景和细节的部分。我对背景色彩和构图中缺失的部分稍微进行了改动。这个环节没有什么难度。橄榄的部分非常简单，对于反光和水滴的部分，可以使用与玻璃杯反光部分同样的技巧。

细小的改动

我调整了腿部的形状，并且对光线和对比效果进行了细微调整。要将每一个部分（皮肤、头发、丝袜和连衣裙等等）都放到不同的图层上，这样的做法非常有效，因为这样就可以在不改动整幅作品的情况下进行相应的调整了。

10



重金属女郎
塞尔日·比罗

导言

　　20世纪80年代时，我才十多岁。那是个离经叛道的年代，音乐更是如此。我曾经听过大量的重金属音乐（现在有些时候还是会重温）。一提到金属乐队，我马上就会联想到媚俗的艺术作品、五颜六色、灯光和穿着皮装的金发美女（现在，你知道我为什么喜欢反光的表面了吧）。我希望在塑造重金属女郎版斑比的时候也能够效仿这一风格。

影响

　　给我灵感的艺术家包括：

　　• 多罗·佩施（Doro Pesch）和术士乐队（Warlock）：她是我在创作这幅作品时最重要的灵感来源。她曾经是重金属皇后（现在也是如此）。你可以找到大量的图片参考资料，以了解她在20世纪80年代的样子。如果看到最终画面，你就会发现斑比的发型和多罗一样，但是有些东施效颦。

01

02

　　• 杰森·艾德敏斯顿（Jason Edminston）：我的这个朋友是一个非常忠于传统风格的插画家。他完成的大量绘画作品，都受到了老金属乐队的影响。

　　• 迪迪埃·克里斯（Didier Crisse）：他是一位声名远播的法国插画家，创作了很多漫画书。这幅作品中角色的外观以及作品用色都受到了克里斯风格的影响。

　　• 空山基（Hajime Sorayama）：永远是我最喜欢的大师。他是用色与皮装描绘方面的泰斗。

草图

　　和平常一样，我在草图上并没有花费太长时间（**图01**）。画面的构图非常简单，而角色的姿势非常经典，也显得有些媚俗。这也正是我追求的效果。

色彩与光线

　　我一般尽量将不同的部分放到不同的图层上，但是有时候，如果在同一个图层上创作会显得更加简单，你只要小心选择用色就可以了。这就像是绘制彩色草图一样，方法也很有效（**图02**）。

　　接下来，我将角色裁剪出来，然后粘贴到一个新的文件中，并且用不透明度偏低的圆头

软刷整理了一下角色，别忘了用大文件格式。接下来，我利用一些简单的渐变效果创造了一个简单的背景（图03）。

> “她看起来只是一个简单的卡通角色。但是从背景后方照过来的灯光产生了一种有趣的立体感。”

绘画技巧

在原本的彩色草图中，我就已经完成了全部的配色方案。正因如此，我才不需要使用这么多低不透明度的画笔。我用标准画笔制作了整个图像，将不透明度设定在50%至100%之间。有时，我会用圆头软刷整理一下渐变效果。但是，对于这幅作品而言，因为画面更贴近美术风格，所以不需要使用大量的软刷。

头部

斑比的脸部非常简单。她看起来只是一个简单的卡通角色。但是从背景后方照过来的灯光产生了一种有趣的立体感。我在创作过程中对角色的表情进行了细微调整（图04）。我将之前在草图中完成的肤色之直接复制出来，然后借此确保皮肤具有足够强烈的对比度。我在一些区域添加了蓝色／蓝绿色的后照高光。你第一次可以轻易看清楚我的笔画。这项工作结束后，我就完成了画面中的肤色部分。

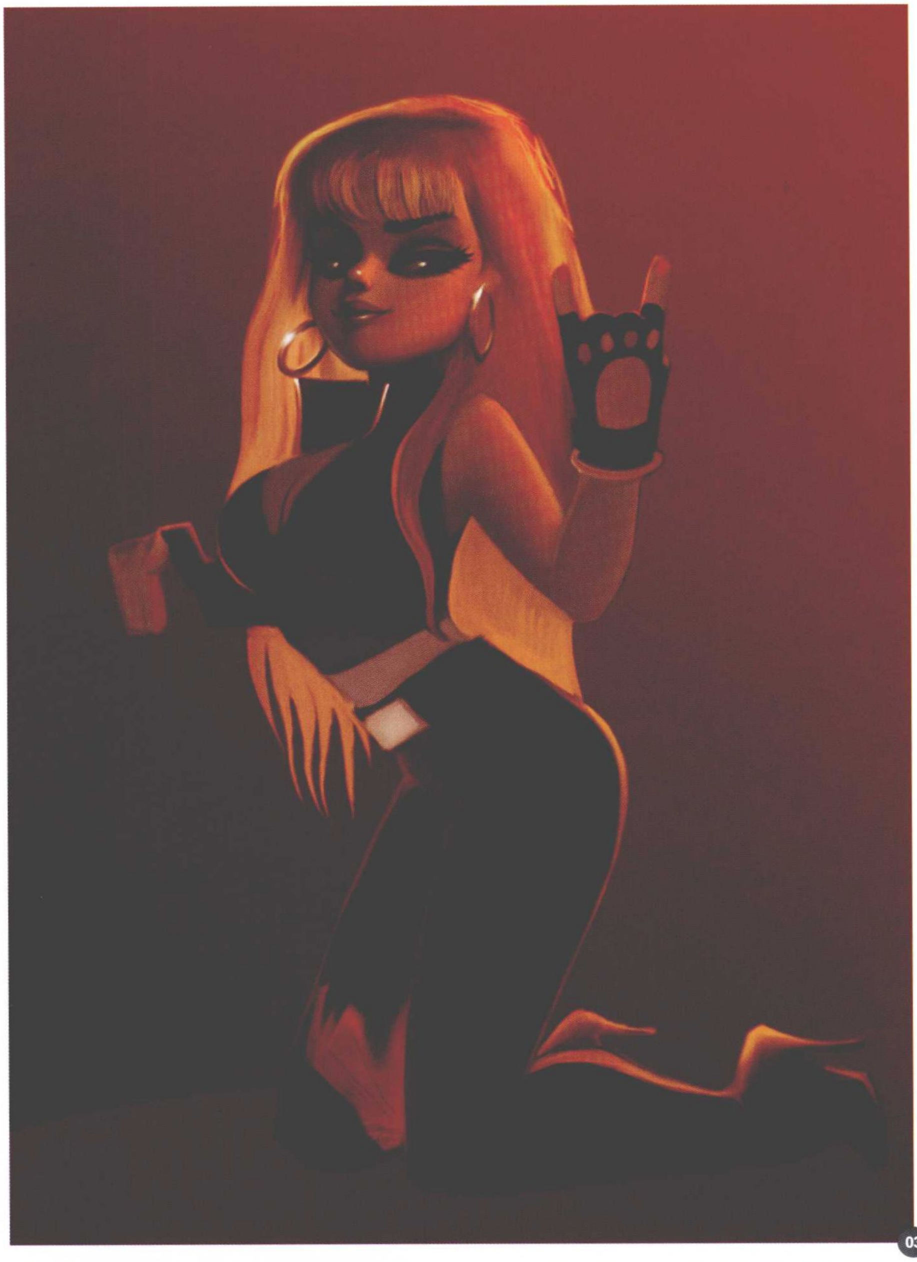
头发的部分也不太复杂。我在最暗和最亮的色彩之间添加了一点儿橙色，从而表现出头发的透明度，在这种光照下，头发就会显得有点儿透明（图05）。

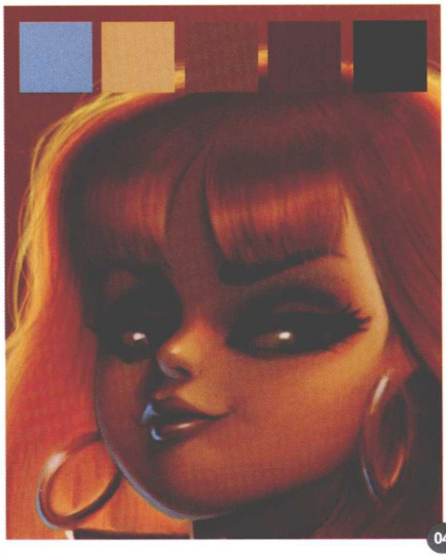
皮衣和金属的部分

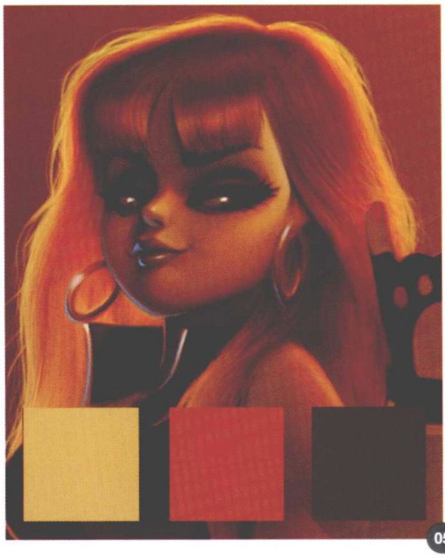
最开始，我将注意力放在了色彩最暗的区域，也就是暗棕色的区域，一点儿一点儿地在新图层上添加偏亮的颜色。接下来，我又添加了来自后方的蓝光（图06）。皮料的反光效果不如乙烯基材料或橡胶，所以对比效果看起来要相对柔和一些。金属部分用色种类很少。我制作了很多空山基风格的光晕来加强媚俗的效果（图07）。

吉他

我想要找到20世纪80年代最具代表性的重金属吉他，于是，我最终选择了大叉吉他。最开始，我认为红色的吉他会是不错的选择。

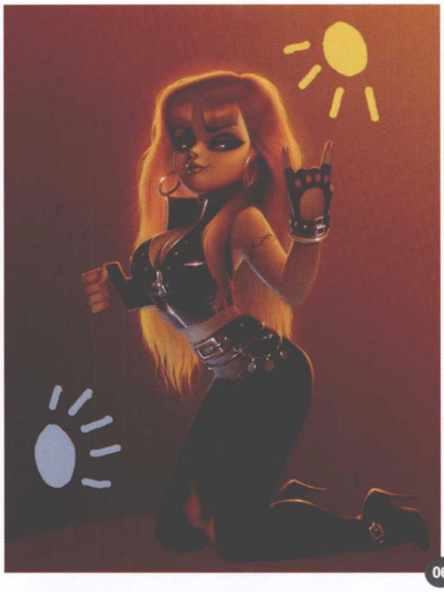

03


04

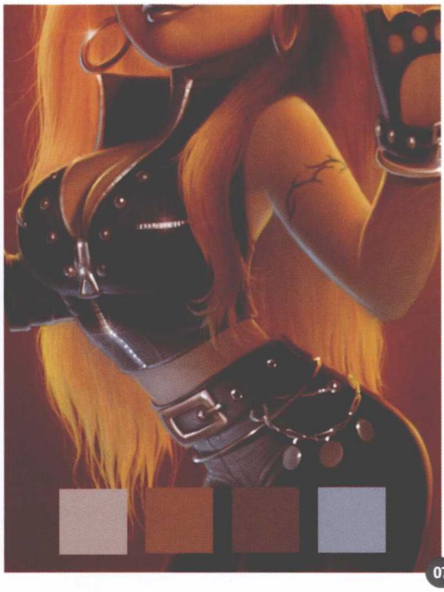

05

但是后来，我还是决定描绘铬制的吉他，因为这样处理起来更有趣（**图08**）。

“铬是一种非常特别的金属，看起来就好像镜子一样，所以能将自己周围的环境全部映照出来。你需要一直记住，物体本身是有形状、有体积的。”



06



07

铬是一种非常特别的金属，看起来就好像镜子一样，所以能将自己周围的环境全部映照出来。你需要一直记住，物体本身是有形状、有体积的。难度最大是找到最合适的渐变效果加以应用。事实上，吉他不会映照出地面，可能只能映照出天空，而天空是棕色/红色的。和平时一样，我还是选择偷点儿懒。所有的部分都在不同图层上完成，在达到满意效果之后我才将各个图层合并在一起。

背景

我尽量不在这个阶段花费太长时间。所以只是在地面上添加了一点儿光泽、光照和几处反光。

调整

为了呈现出20世纪80年代的感觉，我在画面四处去掉了一些蓝色。接下来，我又对对比效果进行了修正，然后整幅作品就大功告成了。

08

科幻女郎
塞尔日·比罗

导言

我对科幻小说并不熟悉，但在本教程中，我还是想尝试一下。我讨厌在绘画作品中呈现宇宙飞船、射线枪以及类似的主题，但我喜欢老派科幻电影，于是我就尝试着将这份热爱作为灵感来源。

影响

和其他教程一样，我还是首先介绍一下这幅作品受到了哪些艺术家的启发：

• 科幻插画家：我看了很多老派科幻插画家的作品，包括弗兰克·R.保罗（Frank R. Paul）和皮特·埃尔森（Pete Elson）。

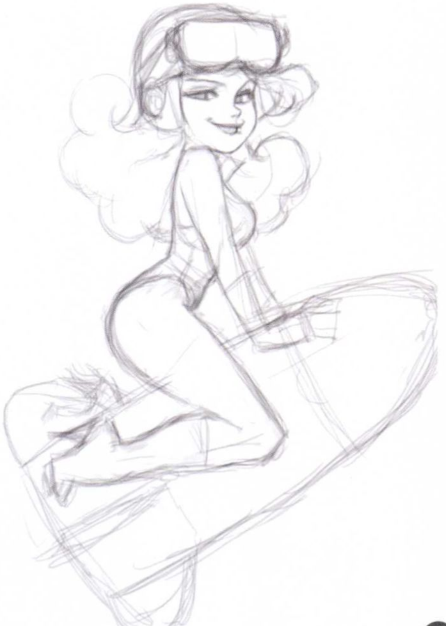
• 休德马克（Siudmak）：他大概是最声名远播的科幻作品封面画家。来自他的影响主要体现在对高饱和度色彩的使用上。

•《惊异传奇》（Amazing Stories）杂志：老杂志封面不仅是科幻题材，而且还充斥着媚俗色彩。

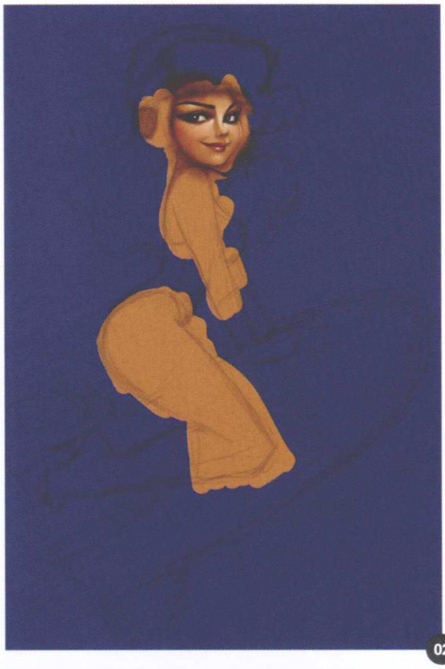
• 空山基：一如既往。

草图

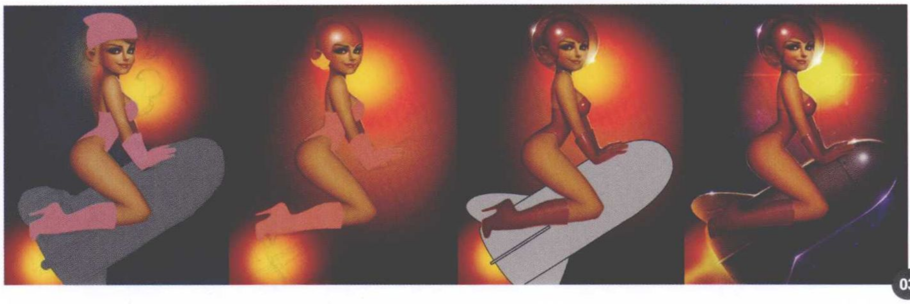
草图非常简单（**图01**）。画面中表现了一个女孩和一只火箭。虽然这种设计理念很基



01



02



03

础，但却是海报女郎的经典姿势，很多画家都会使用。你经常会看到军装打扮的海报女郎坐在炸弹上，而这种风格也正是我想要仿效的。

我总是会在大文件上创作，至少也要300dpi以上的A4或A3大小的画布上。要将自己的草图放在单独的图层上。如果可以，要毫不犹豫地创建多个图层。我曾经一幅作品建立大约200到300个图层，即便对于简单的作品也是如此。如果你的计算机性能不够优越，可以在达到自己满意的效果后再将多个图层合并在一起。

色彩与光线

实际上，我并不知道从哪儿下手。对于色彩和光照，我没有任何确定的想法，所以我经常改变思路（比正常情况下更经常转变想法）。正如大家看到的，我一开始用的是冷色调，然后一点儿一点儿地添加饱和度（**图02~图03**）。整体光照最开始使用的是白色，之后在后续环节调整为黄色。在Photoshop中，想要更改图像是非常简单的事情。不要忘了，你有权利也有能力尝试各种不同的东西。至于工作方式，你不需要一条路走到底。如果你遇上了类似问题，最好的解决方式就是尝试不同的可选方案，看看哪些自己喜欢，哪些不喜欢。

和平常一样，我用的是不透明度很低的画笔。对于这幅作品，我只用了圆头软刷（喷枪），而不透明度则设定在50%到100%之间。

头部

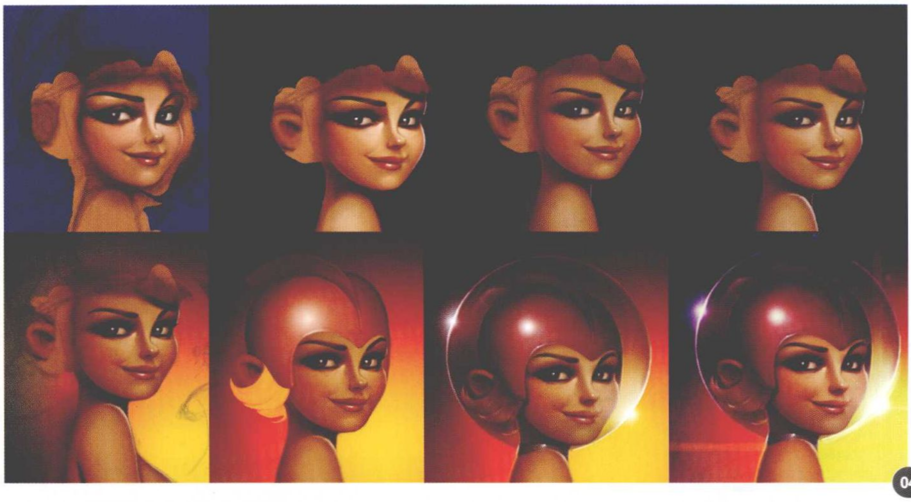
我所创作的每一幅作品中，斑比的面部都是不同的。在这幅作品中，她相对往常卡通风格更弱一些。我尝试了不同的比例和肤色。这一次，我又没有按照常规逻辑的方式，因为在我看来，不知道自己作品发展的方向是一件好事儿。我添加了包括头盔在内的细节，利用一些强烈的反光将头盔表现为类似于气泡的结构。我想要实现的并不是符合现实风格的效果，而是试着按照自己的预想实现有些老派的视觉效果（**图04**）。

肤色

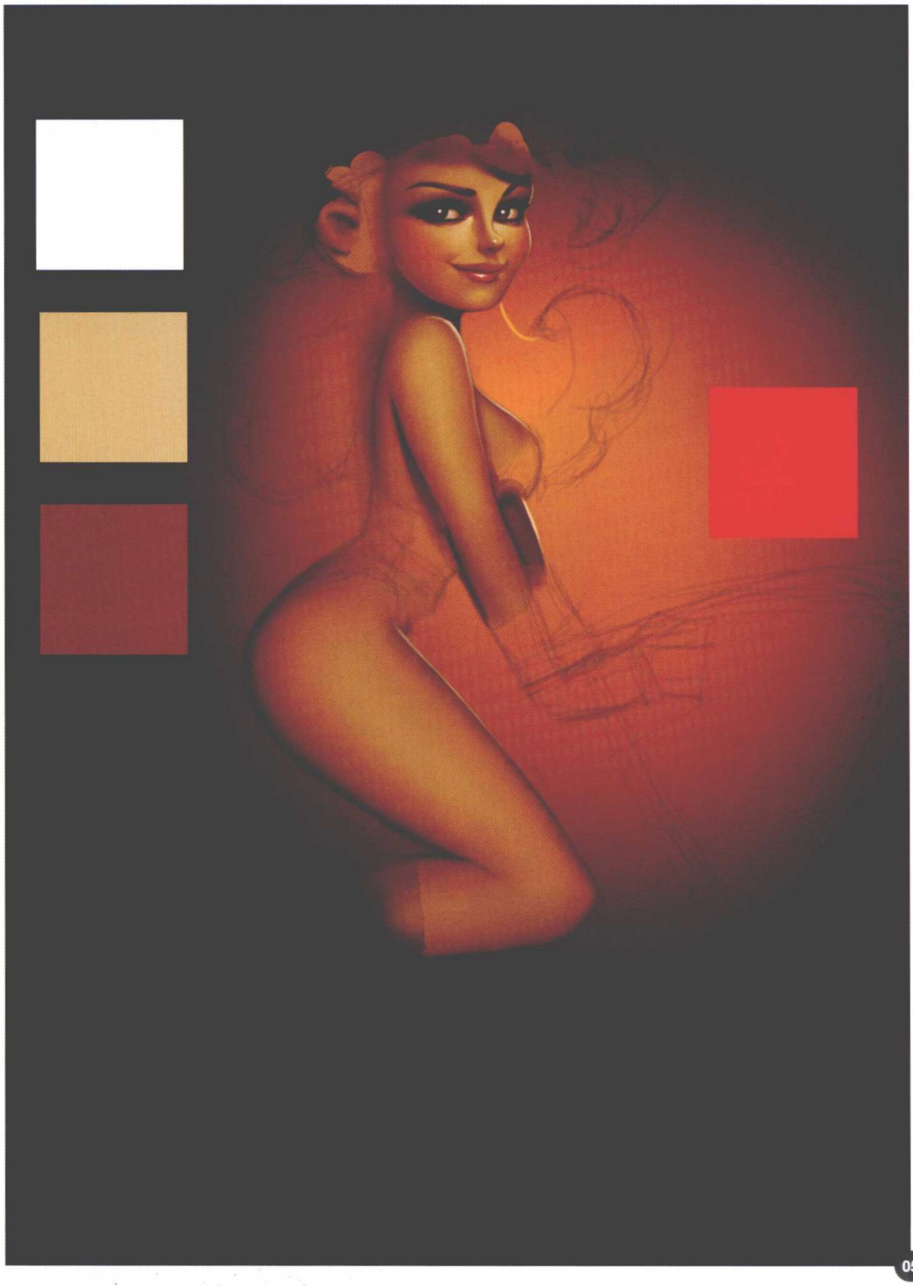
我所使用的肤色渐变效果在人物外形塑造上是非常常见的（**图05**），即在最暗的色调和中间色调之间添加一点儿红色。这种处理方式非常接近于埃尔夫格伦（Elvgren）的手法。

装备

我希望装备看起来有点儿类似于橡胶材质



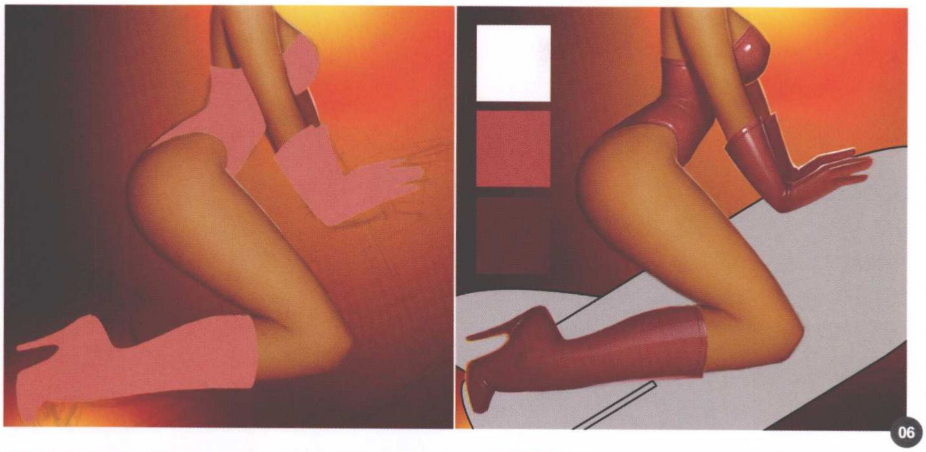
04

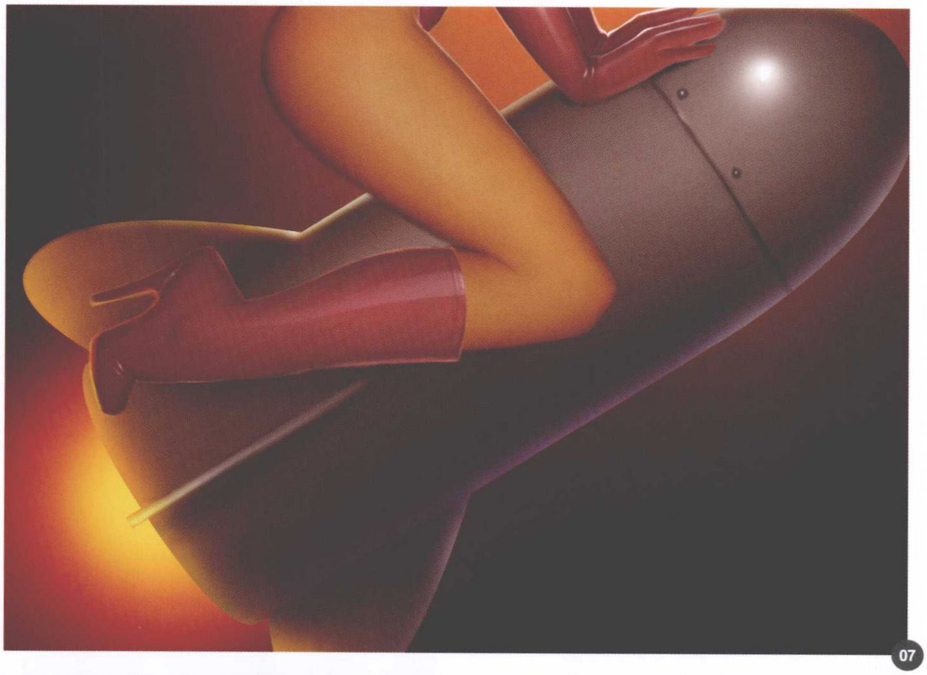


05

（图06）。这种材料绘制起来并不困难。你只需要按照符合逻辑的方式呈现渐变效果，然后再添加一些强烈但是面积较小的白色反光就可以了。绘制这种类型的反光有很简单的方法。新建一个图层，然后用不透明度在100%的硬刷画出反光的形状，然后将图层的不透明度调低。如果作品中的渐变效果不错，就没什么问题了。很简单，对吧？

“在一幅绘画作品中花费的时间越多，最终的作品效果就会更细致更精确。”


06


07

火箭

当绘制几何图形时，不要试着完全动手画，而是要使用矢量工具。在Photoshop中就可以做到，但是还有另外一种软件效果更好。我用的是Flash软件，当然也可以用Illustrator。我只是简单地将作品进行屏幕截图处理，然后将截屏粘贴到Flash软件中，使用矢量工具描绘图形后，再以AI文件的格式输出。接下来，我将形状导入到Photoshop中，因为这样在形状的基础上进一步创作会更加简单（图07）。

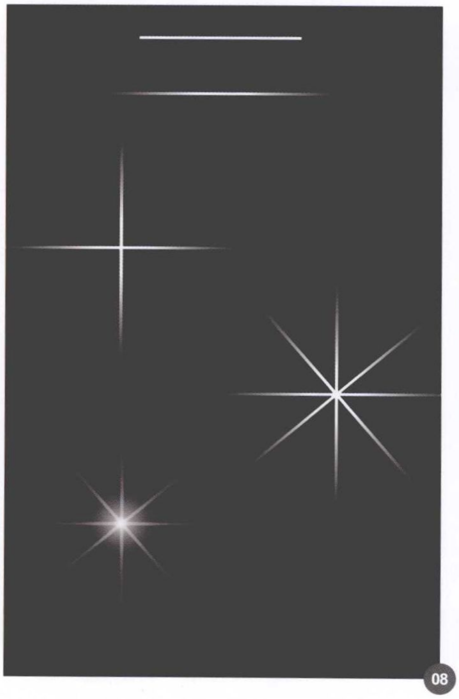
星辰与光晕

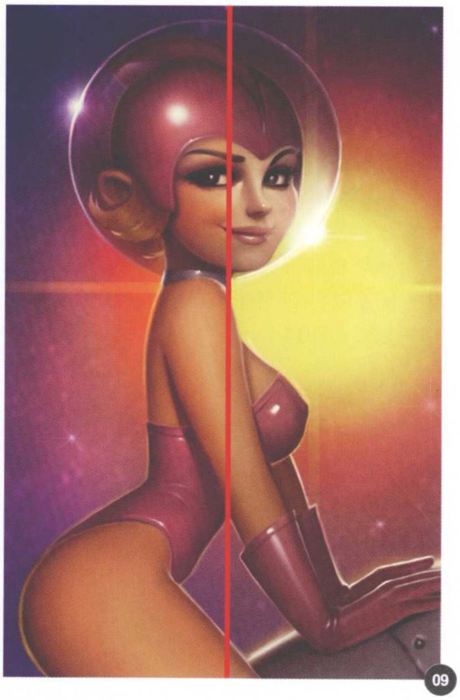
我希望在这幅作品中添加一个媚俗的光晕。为了达到这个效果，我一次又一次地复制简单的线条，每次都改变线条的不透明度和尺寸。通过这样的操作，可以改变角度，实现想要的效果。我还利用标准的画笔为背景部分添加了一份喧嚣感（图08）。

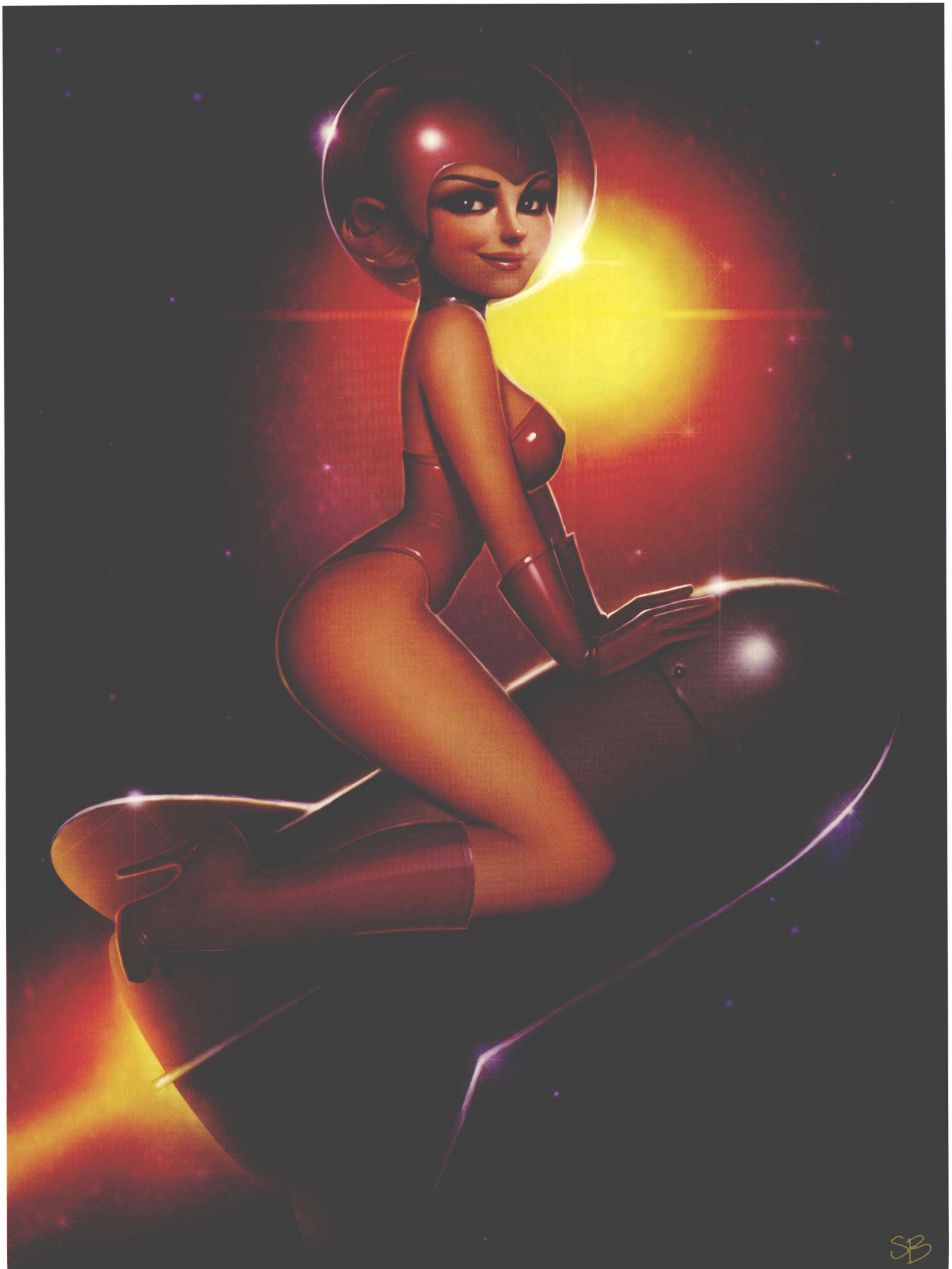
调整

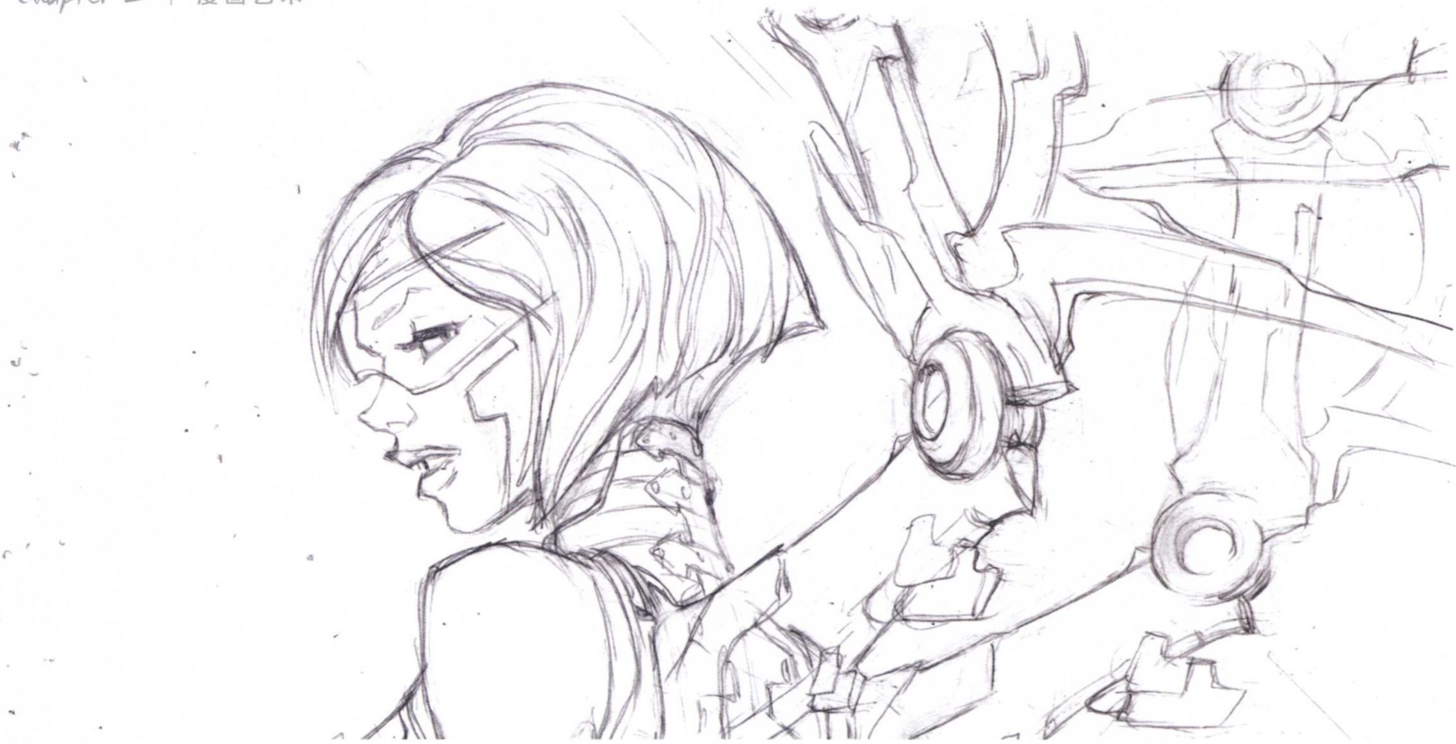
在绘制过程中，我对色彩和光线进行了大量的改动。因此到了现在这个阶段，基本上不需要进行太大更改了（图09）。稍加调整之后，整个作品就可以告一段落了。

斑比的这四幅作品，对比我往常的作品要相对简单，惟一的差异就是时间。在一幅绘画作品中花费的时间越多，最终的作品效果就越更细致越精确。


08


09


SB

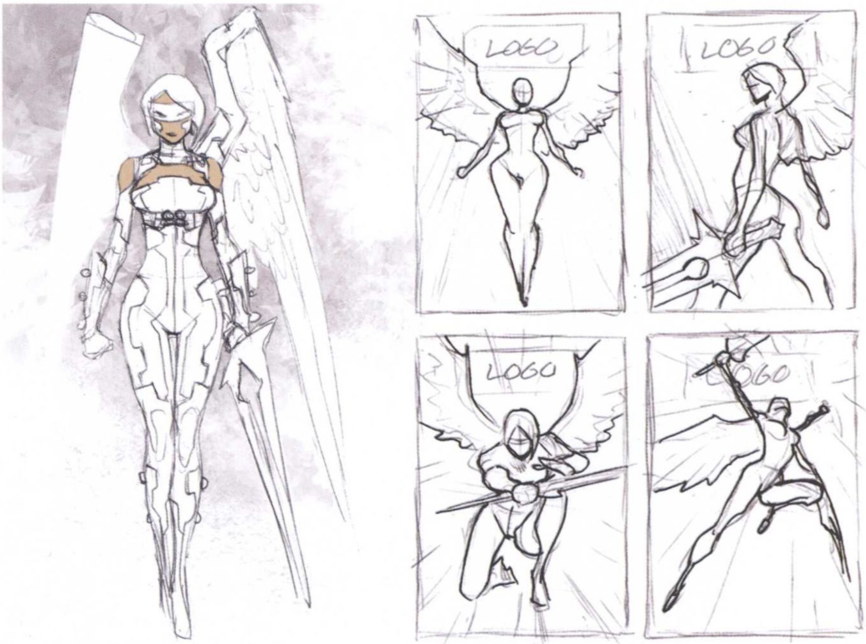


草图制作

戴维·中山（David Nakayama）

概念

在从零开始设计超级英雄的时候，我会牢记两条基本方针。首先，角色的服饰一定要能够传达出观众对角色需要知道的每条信息，尤其是要保证观众只需要匆匆一瞥就能了解这一角色的特殊能力。其次，这一设计需要具有达到偶像的高度。毕竟，超级英雄要能够对得起超级的称号。他们拥有像上帝一样的技能，而且是某些伟大概念的化身（无论是元素力量，是动物野性，是爱国主义，甚至是死亡等等），因此，仅仅是服装的部分就应该从真正意义上传达出超越平凡的概念。



01

对于这幅作品中的“科技天使”这个主题，我将技术形状和硬能量的全息摄影术以及天使一样的翅膀和纯白的配色结合在一起，构成一个生动有趣的混搭主题。对我而言，这样的设计正好契合了超级女英雄的符号特征：既走在时尚的前沿，又能够流露出自然的性感；与此同时还具有不容小视的能力，具备足够的条件，可以随时投入战斗。我没有对肩部、前胸和面部进行任何处理，这样做是为了将焦点上移，对之后的上色环节会有所帮助。

对任何漫画杂志的内页插画来说，编辑都会希望插画师在最终开始铅笔线稿之前能够将草图发送给自己，获得自己的认可之后再动笔。而通常情况下，如果你要完成封面插画，就需要向编辑提供几个备选方案。而编辑会选出自己最中意的一个，或提供一些意见，让你提交第二轮的备选方案。草图应该只是简单的示意性简图，一般高度只有2英寸~3英寸左右。绘制草图的目的是表现姿势，同时传达一个整体的故事——就仅仅是这些而已。如果在这个阶段进行阴影和细节处理，就相当于白白浪费时间，干扰了观者对于画面主要目标的关注（**图01**）。

我将这幅封面插画作为自己的第一要务。因为我是第一次创作这一角色，所以我需要提供画像一样的构图草图，这样才是最符合逻辑

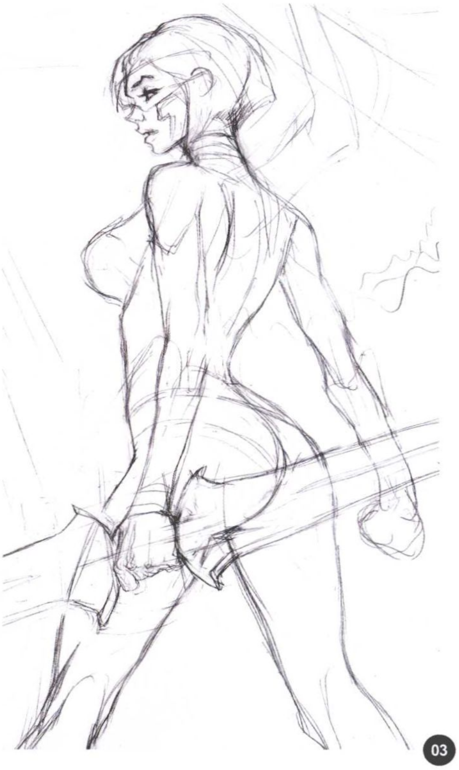
的处理方式。我尝试了各种不同的设计想法，探讨了一系列的战士与天使的姿势，最终，我和我的编辑还是决定使用2号方案。这相当于是一个后视图与侧视图相结合的角度，即便是放在书架上，挤在一堆漫画书中间还是可以在短时间内吸引读者的眼球。另外，对于那些辨识度高的服饰细节，如角色的翅膀和佩剑，我们还进行了出色的特写。强烈的光源（可能来自于天堂或电子争霸战一样的计算机环境）充满了整个背景。

附带说一句，我在所有的草图中都考虑到了标志的位置。永远不要忘了标志——将它当做是构图的一个组成部分。

“描绘具有身材曲线的女性或者是肌肉线条呈撕裂状的男性角色，如果没有真实生活中的例子加以参照，几乎是不可能将所有细小的方面都处理好的。”

过去，我在开始绘制每一幅等高的铅笔画之前会将草图投射到贴在墙上的空白页面上。现在回头看，这种做法好像是浪费时间，而且也显得有些过于矫揉造作。要试着避免这种华而不实的东西。从随意绘制的线条入手，将重点放在把握之前草图中的比例和力量感上。我

02


03

会时不时地比较一下草图和等身图像，以便确保角色生机勃勃以及浑然天成的特点没有受到影响。在这一过程中的某个阶段，我觉得佩剑如果处理成双刃剑，平衡感会更好。我花费了一些时间考虑什么样的手部姿势才是最有说服力的（**图02**）。

对于角色姿势的部分我是否利用了某些参考材料！答案绝对是肯定的！描绘具有身材曲线的女性或肌肉线条呈撕裂状的男性角色，如果没有真实生活中的例子加以参照，几乎是不可能将所有细小的方面都处理好的。多年以来，我一直在担心这种做法在某种程度上算是投机取巧。但是，现在我可以告诉你：不要再纠结于这个问题。认真地研究解剖学知识，然后独立开始每一幅绘画作品。到了添加细节的时候，就利用参考资料来辅助自己。我搜集了大量的照片，全部按照观察角度来进行分类（前视、侧面以及后视等）。我会在绘图板上将这些角度综合使用，这样就能获得足够的信息来细化角色的形态。

将草图导入到Photoshop中

即便到了这个时候，我的工作还远远没有结束。隔开一段距离审视自己的作品，我发现比例出现了严重的问题。有时，如果你在大尺寸格式下创作，就可能会出现这一问题。因为画质的顶端向下倾斜，而且与你之间的距离更远，所以，你很容易犯过火的错误，造成顶端部分的事物过大。如果以一定的角度拿着画纸，这幅艺术作品看起来似乎没有什么问题。但是如果直视的话，就会显得有些扭曲。这幅作品就出现了这种情况：头部太大，脖子太长，因为我们对角色采取了低角度，所以问题显得更加明显突出（**图03**）。因此，我将图像扫描之后导入到了Photoshop中，这样就可以很方便地改变比例并且调整头部的部分。与此同时，我还使用锐化工具改善了其他几个部分，包括角色的肩部，从而让这些部位看起来姿势更加自然。

在这个阶段还有一个小窍门也可以派上用场，就是将自己的画布水平翻转或者是垂直翻转，然后对着镜子看。如果以这种方式来观察画面，你就会发现作品中的问题会一目了然。所以，你应该经常这样看看。在Photoshop中，我将翻转的命令键设定为F5来实现这一操作，这样就可以大幅加快速度。

我将角色的右腿向外移动了一点儿，这样就对基本姿势进行了最后的调整。接下来，我就准备好专心处理角色的装备了。在这一阶段之前，我们可能就忍不住要给角色服饰添加细节，但我不建议这种做法。一定要百分之百地确定角色的姿势没问题，再继续向下推进，要不然你在后续阶段还需要推翻前面的工作重新来过（**图04**）。

04

我将原始的前视图设计作为灵感来源，然后开始在角色的背部使用相似的形状。我一边推进一边深化设计，同时时刻牢记两条金科玉律：首先，服饰元素只有在能够反应角色身体结构的形状并且能呈现曲线感的时候才能够达到最佳效果；其次，如果能建立一种“视觉语言”，并且在作品中加以坚持会实现出色的效果。对于这一作品来说，我的设计词汇包括三角形、半六边形以及一些圆形——换而言之，所有形状都是基本的几何图形。我觉得在这个具有科技色彩的角色身上，如果使用一些创新的线条，就会显得有些格格不入。

接下来就是处理更多的表面细节。在处理佩剑和腿部的过程中，我继续使用之前制作的六边形图案。我发现，六边形——尤其是六边形网格图案是科幻类作品常用的视觉速写元素。我在这幅作品中故意以一种独树一帜的方式对这一形状加以应用，因为在我看来，标准的网格图案用的人太多了。如果我在上色环节使用某一种材质叠加，我会故意选择另外一种不同的图案（**图05**）。

05

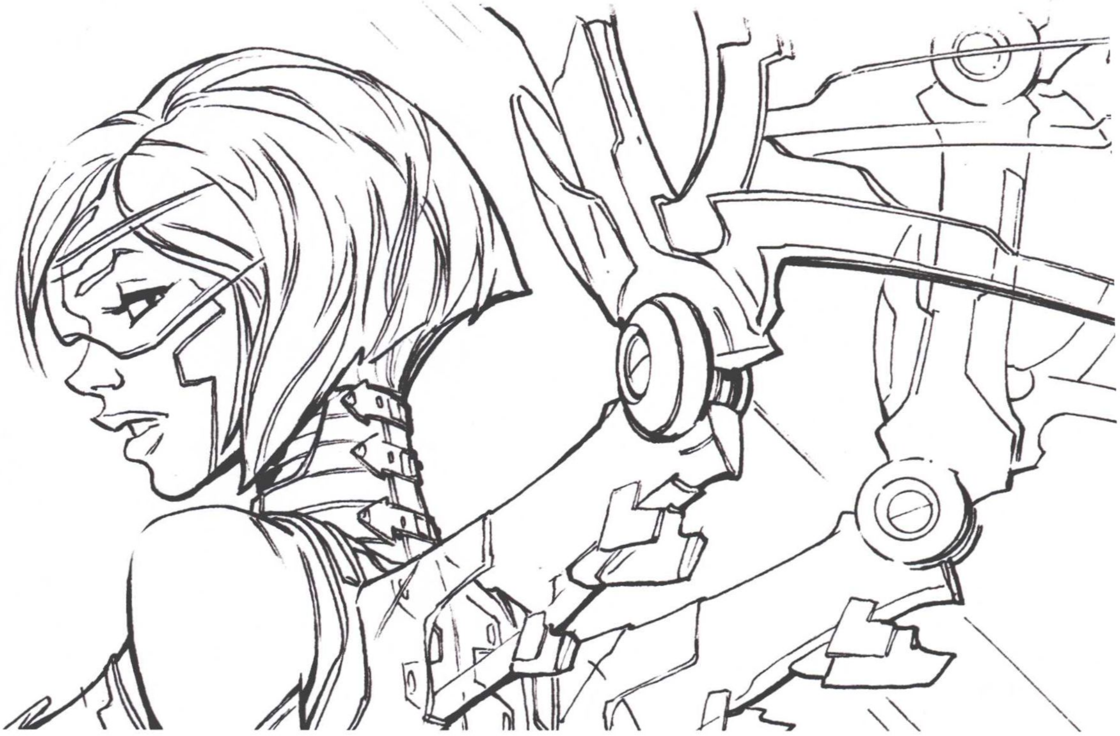
Quick Tip：将细节密集的部分和细节分散的部分交叉排列有助于画面效果的提升。这样的处理方式可以给予目光“喘息”的机会，即当目光在画面各个部分移动时，可以放松一下。另外，这种方式还有助于将观察者的目光锁定在我希望他们关注的部分（对于这幅作品而言，焦点就是角色凹凸有致的背影）。

06

在整个创作过程中，我一直在纠结到底应该将科技天使的羽翼塑造成金属质感的还是硬光的。你可以从草图中看到，我一开始的想法是采用羽毛一样的形状来表现（**图06**）。而到了这个阶段，我最终决定采用由硬光构成的复杂而具有机械感的外形，从某种形式上将两个设想最具有分量的部分结合到了一起。我觉得佩剑和羽翼是这个角色最吸引人，也最与众不同的部分。而且我希望能够突显两个元素。我还完成了右腿和右臂的部分，但是无论是线条粗细还是细节程度的处理都不及左侧深入，这样做的目的是让观众接受右腿和右臂距离观察者更远。如果将左侧与右侧的羽翼加以对比，就会发现我在这个部分也采用了相同的技巧。这种处理方式有助于制造一种视觉假象，就是一个物体相对另一物体距离观众更近。

剩下的只有面部与头部。幸运的是，我在草图阶段就将表情处理好了。在这个阶段，我真正需要做的就是整理一下头发和一些更为细小的细节部分。但是因为面部非常重要，所以我们还是要针对这一主题加以讨论。对于女性角色而言，要牢记的重要的原则就是少即是多。即便是多加一条毫无必要的线条也会让角色的年龄一下子老十岁。这就意味着你需要确定自己绘制的每一条线条（**图07**）。

另外一件需要牢记于心的事就是面部表情是我们可以借此表现角色心理状态、性格特征以及意图的两种重要工具之一（另外一种工具是身体语言）。对于这幅作品而言，故事的主题是角色的力量以及性感（性感的意义不及力量重要）。角色扭头注视着观众，看起来好像在说：“别惹我！”但是，观众也可以产生这样的感觉，好像角色在说：“嘿，伙计，眼睛往这儿看！”无论怎样，角色都是在和观众互动。如果你希望自己的角色能够吸引观众，这一点绝对非常重要。想要达到这种效果，还可以使用其他策略，包括视觉幽默、向流行文化致敬，或运用大量的细节——无论是哪种情况，你都是在邀请观众带着想法来审视你的作品，同时在审视作品的过程中加以思考。归根结底，这才是能保证画面让人过目不忘的关键。



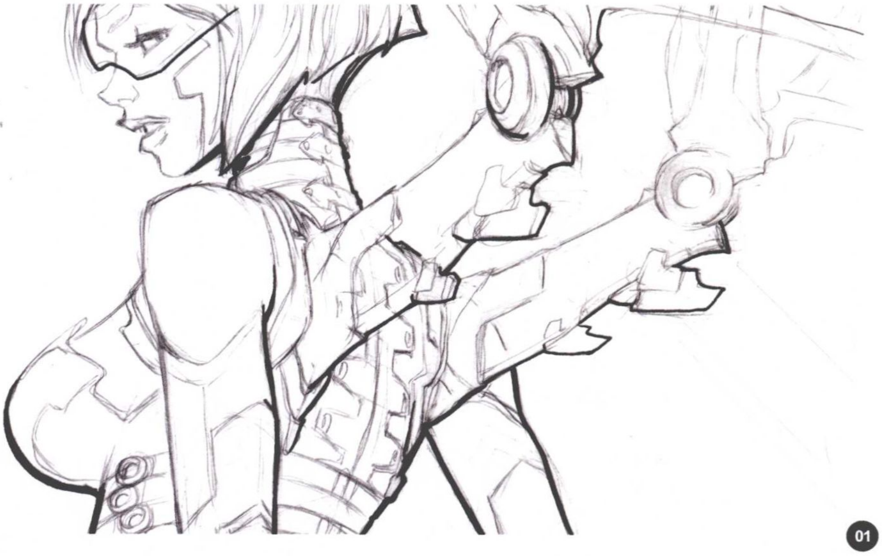
线稿

戴维·中山

勾线

在勾线阶段，我的目标是将铅笔稿阶段确定的所有元素都加以转化，将原本随意的线条转化为确定的能体现十足信息的最终笔触！勾线是一种没有获得足够认可的艺术形式。想要完成这项工作，不仅需要手稳，而且需要进行大量的诠释（尤其当你需要在其他艺术家作品的基础上创作时）。另外，从传统意义上来讲，你需要熟练应用几种用起来相当有挑战性的工具（画笔、毡尖笔以及透明图样纸等等）。在使用这些工具的过程中，你无法通过撤销键来还原原本的效果。在大多数漫画作品中，你可能需要填充大面积的黑色，羽毛／交叉线／将它们混合为白色，然后将所有元素的轮廓勾勒出来。而对于这幅作品而言，因为主题的重点就是鲜明的白色，所以只要专注于勾边的过程就可以了，而这本身就是某种艺术的一部分，或者被看做是一种独立的艺术形式。

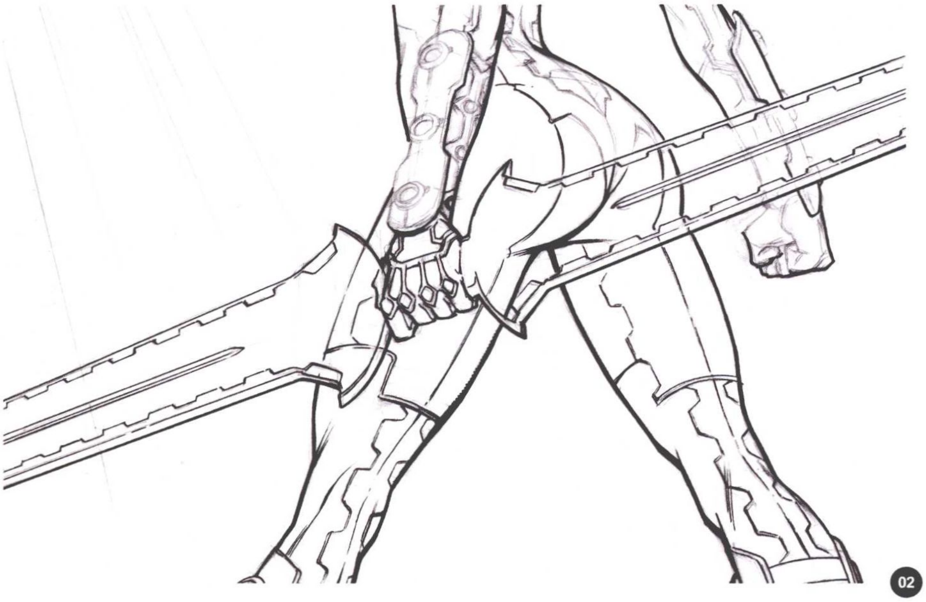
我们现在要勾线的角色涉及两大主题：科技与天使般的完美。两种风格都预示着，我们所选择的绘画风格应该是干脆利落的，讲求精确性的。正因如此，我们才没有使用任何厚重的黑色阴影，也没有使用大量的交叉线和飞溅的网格图案。在这个环节，我们要完成的工作就是为接下来的上色环节提供一个尽可能严谨的框架。为达到这个目的，我所选择的工具是辉柏嘉（Faber-Castell）品牌的PITT画笔，这种记号笔非常简单直接，如果想快速地画出等宽的线条，这种工具就是完美选择。过去，我曾经尝试过各种各样的科技笔，但没有一种用起来这么方便，这么容易保养——所以，你也不妨尝试一下。

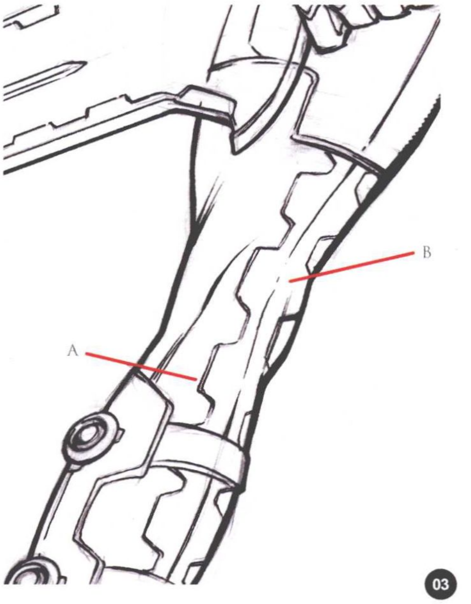


01

我喜欢按照线条由粗到细的顺序进行处理，所以，我首先用M和F尺寸的画笔来描绘出颜色最深的线条。注意，这像你经常在上色技法书上看到的，只是简单地将整个外形的轮廓勾勒出来。如果线条没有任何变化，整个画面就会显得过于平面化，也会产生色彩分离的问题。因此，对于这幅作品，我们最好能将不同粗细的线条结合起来，同时考虑强烈的光源所产生的影响，这样的处理方式能够更好地满足我们的要求。在这个阶段，距离光源最近的区域不会上墨，而阴影中的区域或距离光源偏远的区域的线条就会更深。归根结底，尽管我们在这个环节只是对轮廓进行处理，但这样的处理方式还是为了能够进一步突出画面的光影效果（**图01**）。

现在，就要开始处理中心部分了。我用了


02



03

最细的画笔：XS号画笔。总体的想法就是完成粗细线条的对比，从而给予角色重量感，并提升趣味性。到现在，粗线的部分已经处理完成了，所以我们一定要保证所有细小细节使用的都是清浅的细线。

我按照从下到上的顺序对形态进行处理，主要还是采用了写意的方式。在碰到较长的直线或曲线时，可以使用直尺或曲线板，这些工具会派上用场。当遇到精确的圆形或椭圆形时，如靴子上的细节部分，我就会将透明图样纸拆分开来。这样的处理方式尤为重要，尤其是对于这样一幅以科技为主题的作品而言。当然，想要精细地处理好每一个细节需要花费更长的时间，但是如果不依靠透明图样纸，你永远无法准确地完成曲线部分，所以可以多买几个不同尺寸的，然后中规中矩地加以应用。你会发现自己的作品会看起来更加专业，这一点我可以保证（**图02**）。

“羽翼的部分涉及大量的透明图样纸处理，但最终的效果让人觉得努力没有白费：双翼看起来平顺得恰到好处，而且具有明显的机械感。”

在上墨的过程中，要认真思考每一条线条的作用是什么。在对草图阶段的铅笔线条进行诠释的过程中，要考虑在适当情况下添加或去除某些细节，从而提升形态的效果（**图03**）。

我们用腿部图案A来举例。我决定使用两条细线，而不是一条，是为了让这一形状可以呈现出一定的立体感。而对于中央部分的细缝（B），我故意在几个地方将线条处理成断断续续的效果，这样做是为了表示凹槽的部分实际上并不显而易见，而且因厚度过薄，无法形成深色的阴影。我继续推进这一流程，直到自己达到图中所示的效果为止（**图04**）。

04

05

在最后阶段，羽翼的部分涉及大量的透明图样纸处理，但最终的效果让人觉得努力没有白费：双翼看起来平顺得恰到好处，而且具有明显的机械感（**图05**）。

> “但也不要太过了，如果过于清楚，线条看起来就会显得臃肿而不利落。”

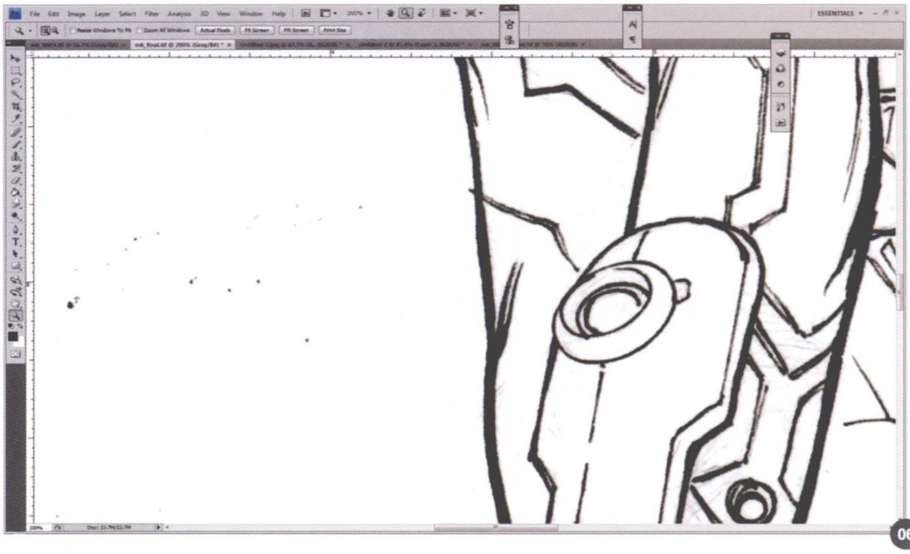
基本的上墨已经完成，只需要完成另外几个步骤就可以进入到上色的环节了。为了给初学者树立榜样，我小心地用一种叫魔力擦（Magic Rub）的橡皮擦将整个页面上的所有铅笔印都擦掉了。如果我在某个环节不小心犯了错，现在就到了改正错误的时候了。为了达到这一目的，艺术家会使用各种各样的产品。但我个人喜欢在有问题区域涂上一层Pro White（一种不透明的水基颜料）颜料，然后等颜料干了之后再重新着色。幸运的是，这一次我没出什么错，所以我就将图片进行等比扫描，将清晰度设定在300dpi。

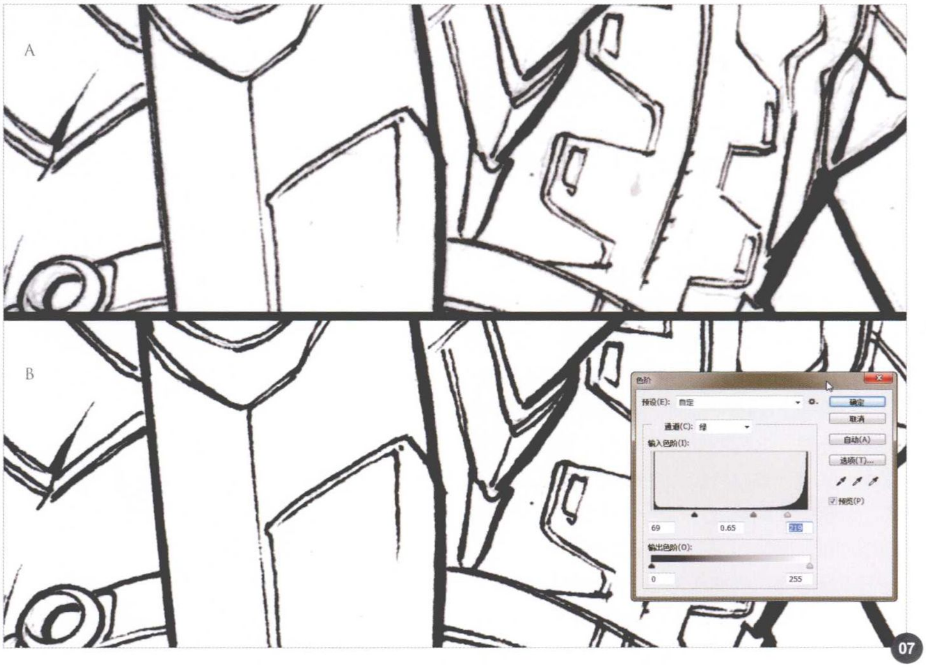
导入到Photoshop后，我进行的第一项工作就是去掉在扫描过程中导入的灰尘或不小心产生的印记。我用橡皮擦工具迅速地去除了污点和污渍的部分（**图06**）。

接下来，我调整了色阶。首先，拉动白色箭头，直到几乎所有的浅灰色铅笔印都消失不见。接下来，拉动黑色箭头，直到上墨线条看起来足够清晰——但也不要太过了，如果过于清楚，线条看起来就会显得臃肿而不利落。最后，滑动灰色箭头，直到所有元素看起来都非常均衡，也就是说，黑色的线条是黑色的，白色的区域是白色的（**图07**）。

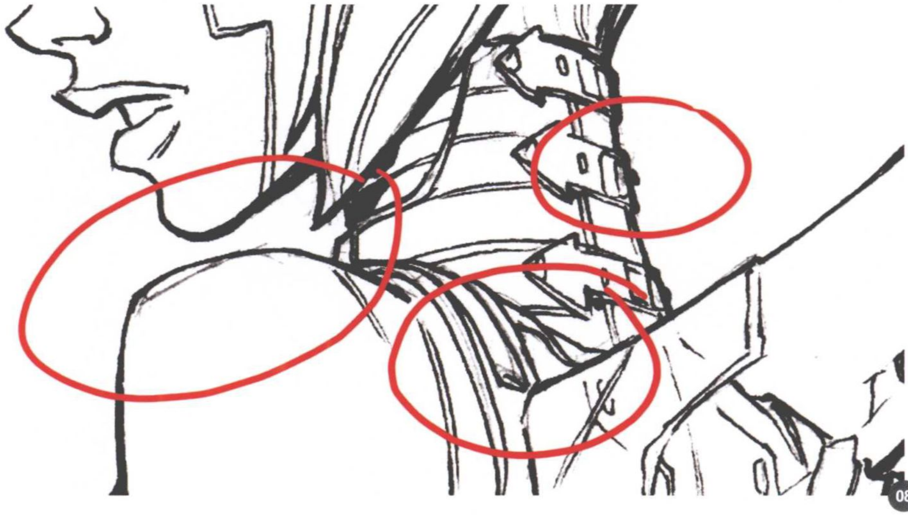
在整理的过程中，将色阶滑块调到95%左右，但你还是需要手工操作，处理好遗留的问题。如果某一条铅笔道颜色很深，到这个阶段可能仍然在画面上清晰可见。但迅速使用减淡工具就可以将它清除掉。将减淡工具设定到高光模式，曝光调到80%左右。放大后将仍然残留的铅笔道擦除（**图08**）。

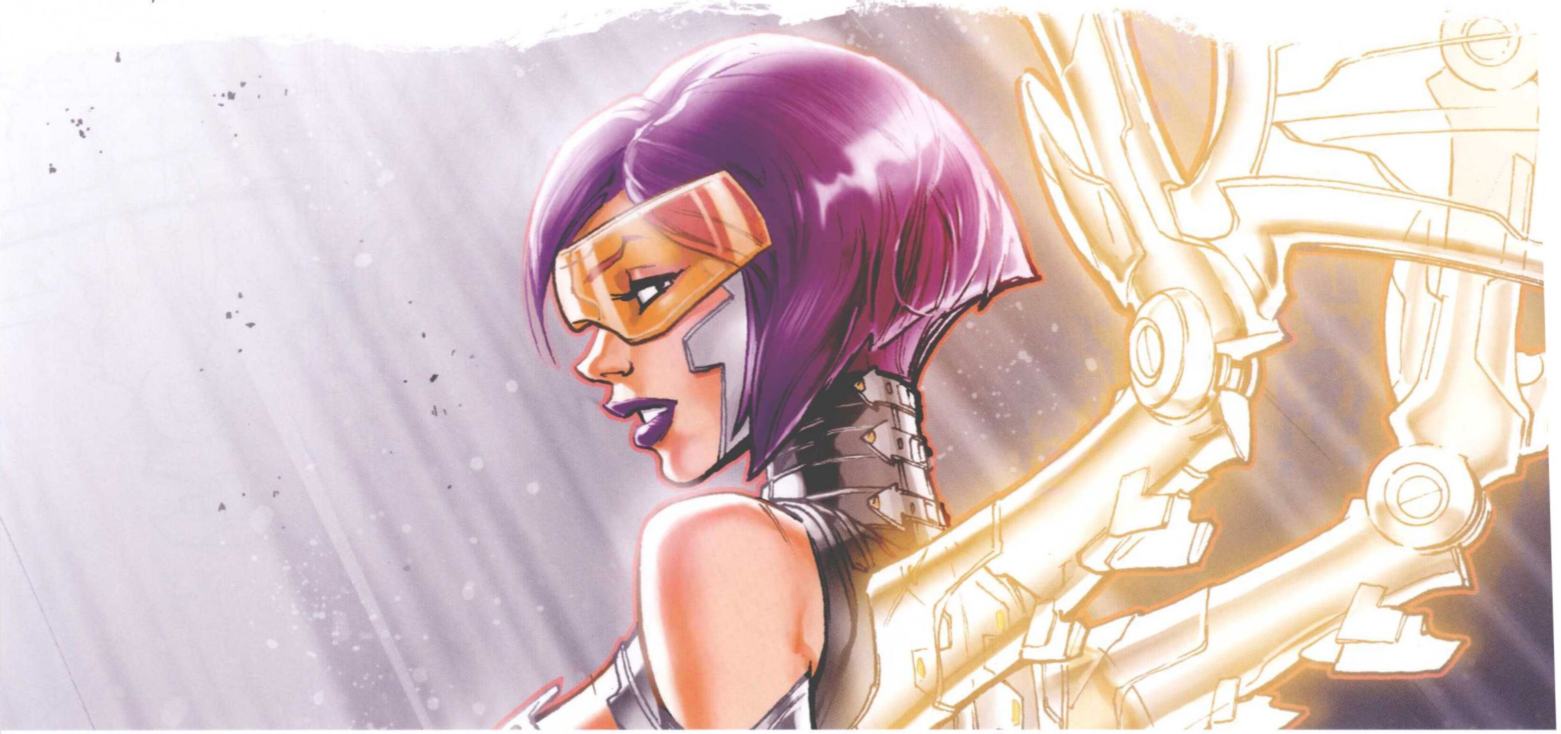
这样就大功告成了，现在我们可以直接进入上色阶段（**图09**）。


06



07


08



上色

戴维·中山

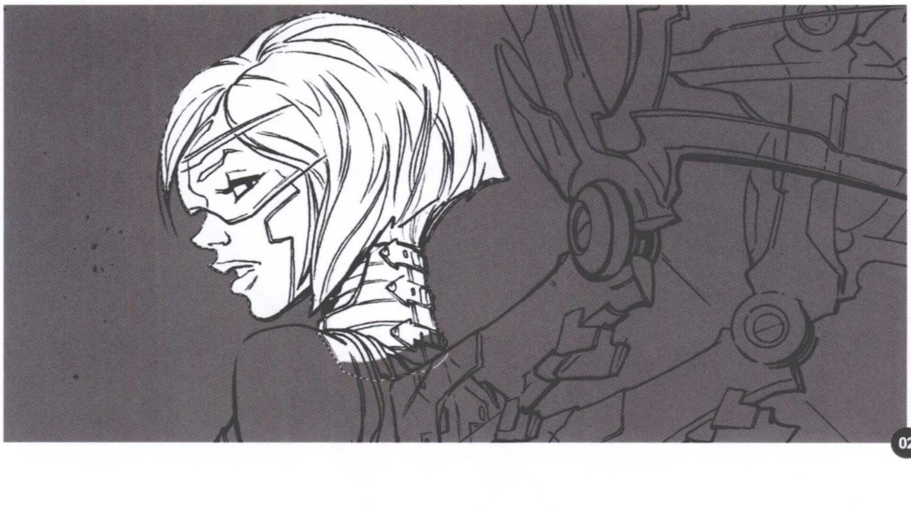
做好上色的准备

在我们正式开始为这幅封面插画上色之前，首先要设定一些图层，这些技巧可以让我们的后续工作变得更加简单，因此在整个流程中具有重要意义。从一开始，我就已经可以预见到我们可能会对线稿的色彩进行大量改动。所以为了能轻松完成调整的操作，首先将所有黑色放到单独的图层上去。为了实现这一目的，只要将黑白线稿进行复制，然后再粘贴到新的通道去就可以了。最后，使用编辑工具与填充工具（用黑色填充）将所有信息转移到一个透明的新图层上去。这种方法相对于使用魔棒工具可以实现更为精准的效果。在将线稿移动到新的图层之后，就能够轻松地进行调整操作了（**图01**）。

01

接下来，将背景图层设定为白色，然后就可以开始进入下一环节了。现在，我们开始铺陈一些单调的暗色。首先，用自己喜欢的任何一种颜色填充整个背景（**图02**）。接下来，在新线稿图层下面，使用套索工具选定整个角色，然后再用对比色填充（也就是色值与色相不同的色彩）。之后，继续将角色和背景拆分成更小的分区，每次都使用不同的对比色。

注意：真正的色相并不重要——我们只不过是创造了一个由各种容易选择的图形组成的网络，这些图形即将在我们绘制过程中反复使用。



02

在推进的过程中，可以用魔棒选区工具来试验不同的阴影效果（将容差设定为20左右）从而确保可以区分不同阴影之间的差异。在这个阶段，还应该将同一种类型的所有材料都组合到一起。这样，就可以轻松地进行选择，然后一次性完成同一种材料组成的所有区域，避免反复使用色彩选择器。

单色目前已经完成了，图像铺陈着拼图一样的可选区域，这样就可以简单地选择某个区域，然后专门绘制这一区域，而不会将色彩涂蹭到相邻的区域去。

现在，复制这一图层。原来的图层专门用于选区，复制好的图层则作为真正的绘制图层。这样的操作方式可以让你轻松地一次完成同一种材料的绘制，然后再按照一定的顺序过渡到其他材料去（**图03**）。

03

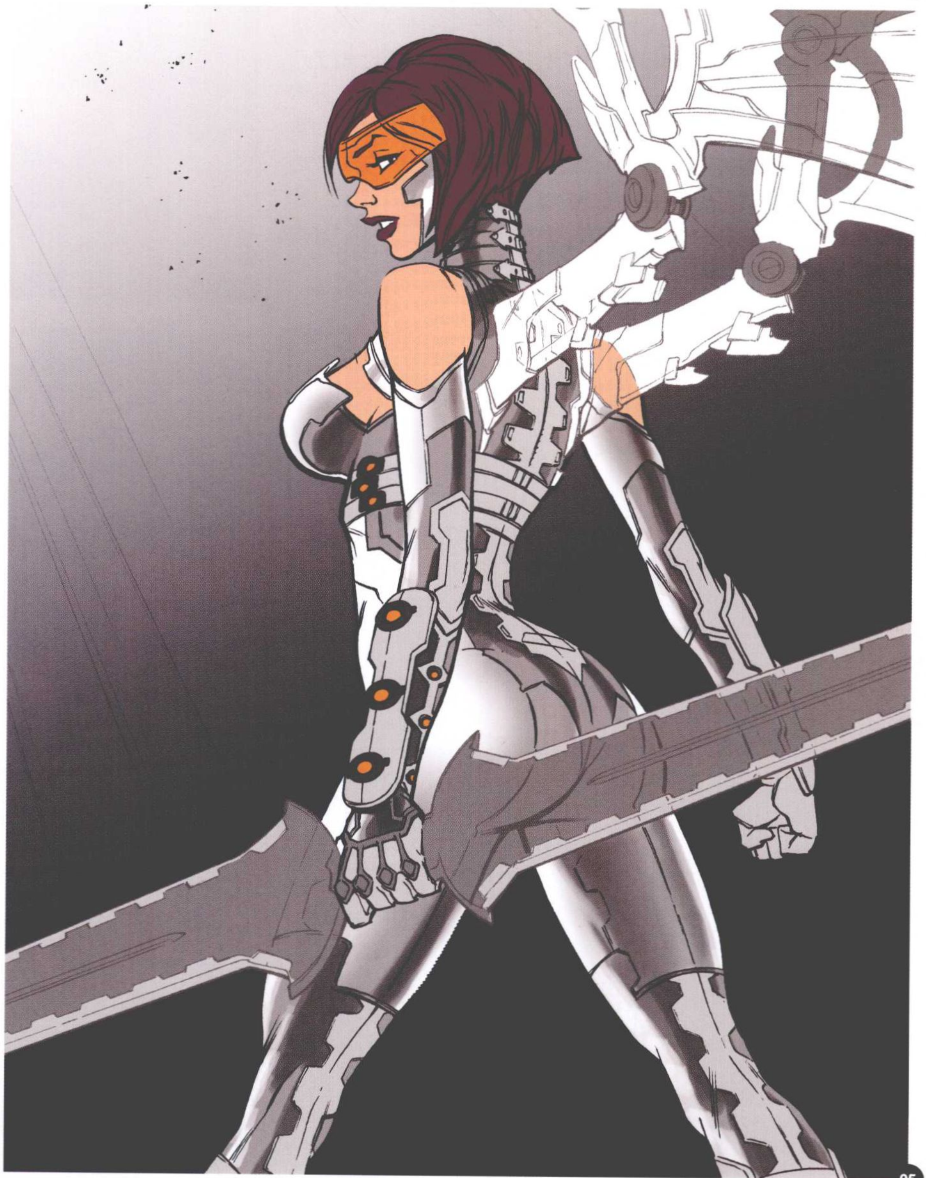
04

绘制

现在，我正式开始真正的绘制。首先从一些大体色彩入手，利用这些色彩来创造自己想要实现的氛围（**图04**）。现在的第一要务是让单色可以更加接近我在这幅绘画作品中想要的配色方案（基本上就是黑白，以及两种强化色彩）。另外，最重要的是，我需要在背景部分设定一个大体的光源，作为之后所有照明选择方案的指引。因为佩剑和羽翼的部分应该是半透明的“硬光”物体，我将两者线稿的色值调到了50%。像这种着色处理通常被称作固色（color hold）或显色（knockout）。这类作品中，我们会大量使用这一手法。

我利用自己的选区图层来绘制服饰的不同区域，然后开始使用随意的速写笔触处理光影部分（**图05**）。我只想试着找到绘制光影的捷径，然后以一种真实可信的方式围绕着人体结构将角色包裹起来。参考真实的人物资料又一次大显身手。最终，我将整个角色大致处理完毕，然后开始整理（**图06**）。将圆头软刷的不透明度调到50%，然后与涂抹工具结合使用，就可以将原本的笔迹混合到一起并加以细化。为了加强光与影之间的对比效果，我调整了水平滑块，然后用减淡工具与加深工具对单个细节进行了细微的调整，这次使用的还是圆头软刷。

当我觉得自己已基本上完成身体部分的所有基本阴影时，我就将自己的注意力转移到其他处理得相对比较随意的区域（**图07**）。尤其值得提出的是，现在就到了考虑线稿色彩处理的时候。目前，所有线条都是深黑的。但对我

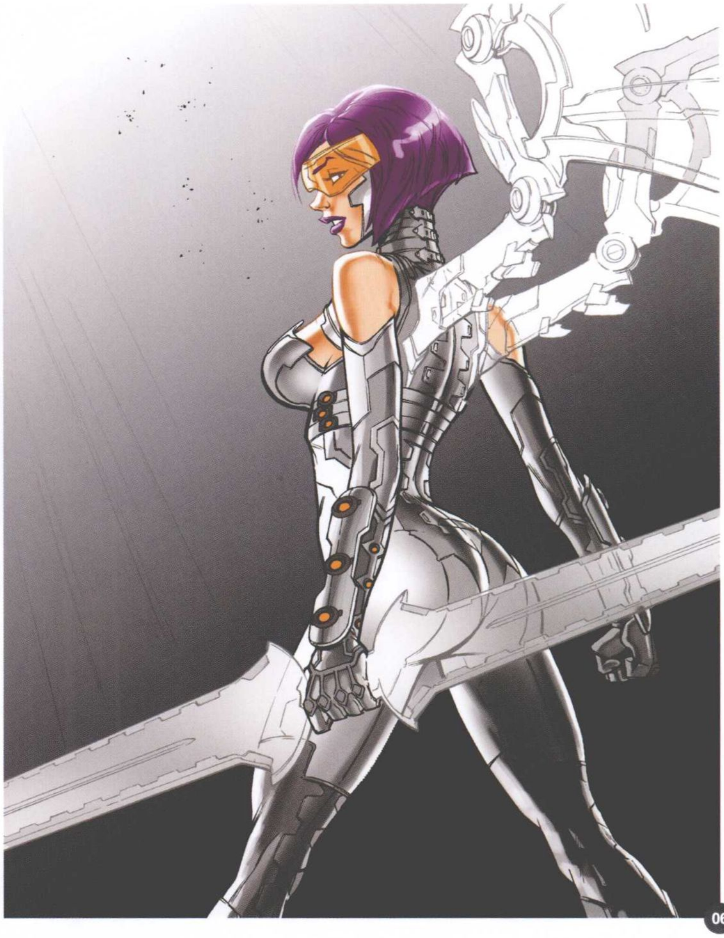


05

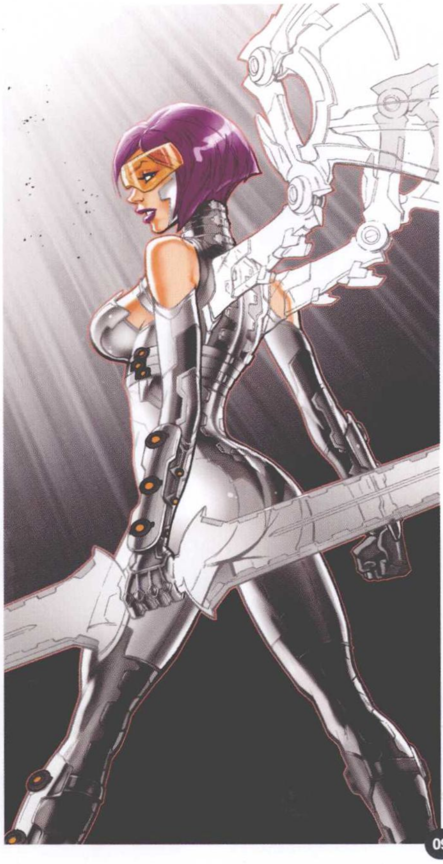
而言，这样的效果看起来过于平面化。因此，与在上色阶段要采用同样的处理方式，我从整个照明方案的背景信息出发，对每一条线条都进行了处理。临近光线的线条要颜色偏浅，甚至要直接擦掉；而距离光线较远的部分，线条就要继续保留深色。

Quick Tip: 打开一个作业空间的重复视窗，具体方法就是选择“窗口>排列>为（文件）新建窗口”。你在主要视窗里绘制特写部分的时候，可以借助另一个缩小的且实时更新的视窗随时关注这些细小的变化是如何影响作品的整体视觉效果的。我们很容易会陷在细节中无法抽身，或者浪费太多时间去进行一些最终根本无法成功的处理。使用两个视窗的方法有助于降低这种情况发生的几率。有些艺术家会使用导航功能来达到这一目的。但我觉得还是我的方式比较简单。

接下来，我通过定向光线渲染的方式对光源进行了处理（利用自定义画笔创建，然后再调整好角度）。对于背景部分，我决定用一些影影绰绰的废墟形状来提升构图，于是我从互联网上找了几张图片，进行了大刀阔斧的处理，将它们放到了一个新图层，并将这一图层调到16%左右的点光模式（**图08**）。这时只需要隐约表示一下废墟的存在就可以了——任何进一步的处理都会干扰观众的注意力，而我需要让他们全神贯注地注意作品中的角色。最后，我围绕着整个人物添加了橙色的轮廓，从而进一步强调了形状，让角色可以从背景中跳出来。


06

07


09

10

11

到目前，大多数构图元素都已经处理完毕，所以我们再次回归了角色渲染的阶段（**图09**）。我注意到光影对比的效果不够强烈，所以我将注意力放在阴影的边缘部分，用深色加强，同时还结合了加深工具的使用，并进行了进一步的色阶调整。我还注意到角色服饰的某些区域好像混在了一起，所以我最终确定哪些元素应该是浅色，哪些元素应该是深色，然后以此为基础进行了相应的水平处理。

我将几处照明上的小处理留到了最后，所以现在终于到了将这些细节完成的时候了。我对角色服饰的一些细节部分添加了橙色的光晕，在背景部分添加了飞溅的材质，然后在高光物体上添加了一个强烈的光晕。具体的操作方式是在一个新建图层上使用白色颜料，将图层调整为75%左右的滤色模式（**图10**）。

现在绘制流程基本上已经告一段落了。所以，我停下来检查是否疏忽了哪些方面。虽然从理论上讲，我非常喜欢简单的黑白视觉效果，但我也觉得从实际效果来看，角色的全彩画面亮点实在是太出彩了。为了实现色彩的统一性，我新建了一个浅紫的图层，设定为不透明度为21%左右的柔光模式（**图11**）。这样的处理方式就添加了足够的饱和度，让背景部分和前景部分融合到了一起。

我的编辑建议我再进行一个步骤，就是将发光的物体涂成橙色。我尝试了几个不同的解决方案，最终将我的发光图层转为两个一模一样的淡橙色图层，将其中一个图层设为不透明度为44%的叠加混合模式，将另外一个设成不透明度为79%的滤色模式，这样就达到了我想实现的效果。事实证明，这样的处理方式完全正确：因为橙色与紫色遍布整幅画面，两者相当于一种结缔组织，让整幅画面呈现出浑然天成的效果（**图12**）。

12

如果漫画书的封面图没有标识和外观包装怎么能算大功告成呢？所以我从互联网上找了一些免费的字体，然后设计了一个与角色特征能产生共鸣的标志（**图13**）。

13

成吉思汗

帕提帕特·阿萨瓦森纳（Patipat Asavasena）

导言

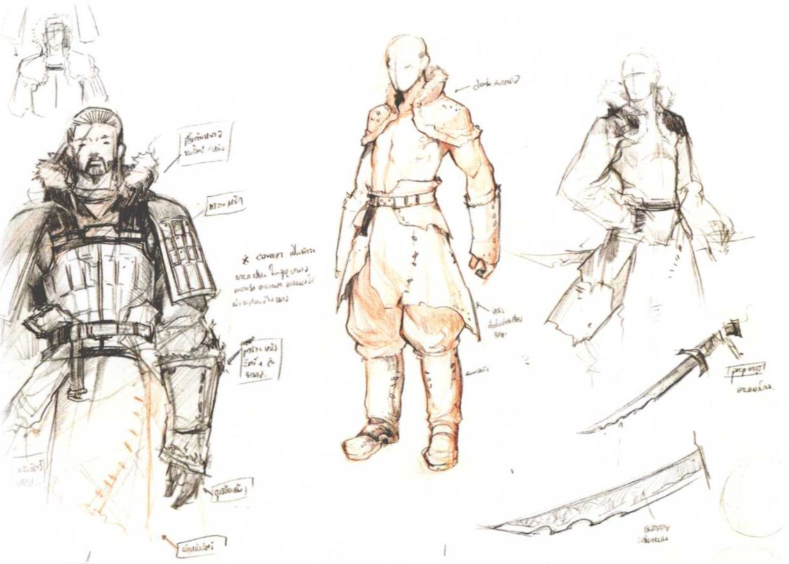
我叫帕提帕特·阿萨瓦森纳，是一位自由艺术家，在泰国曼谷生活，深受日式漫画的影响。你可以登录我的个人网页，找到我的全部作品。在本教程中，我希望能向读者朋友们展示我在创作日式漫画风格的成吉思汗时所使用的流程。

在我看来，漫画是一种很巧妙的方式，它可以利用简单的形式将角色呈现出来，角色本身具有类似于卡通画的特征。市面上的大多数漫画教程都已经介绍了想要完成真正出色的漫画作品可以采用的最佳技法。但我个人还是建议大家应该掌握一些基本技能，包括解剖学知识、现实主义画法以及色值知识等。如果你没有坚实的基础，那么想让自己的绘画作品更上一层楼也不过是异想天开。这个领域没有捷径，所以，我们能做的只有不断练习，时刻做到不厌其烦。

角色的设计

想要创作一幅日式漫画插图，在真正动笔之前应该进行一些研究。在互联网上很容易就可以找到一些相当不错的资源。我个人还喜欢同时翻阅一些有关插画主题的参考书籍。在完成这些工作之后，就可以利用自己找到的资源和信息制作一本剪贴簿，将其作为自己设计的参考资料（图01~图02）。

01



02

我有些时候喜欢冲动创作。我希望利用自己的灵感，或者，你也可以称其为即兴创作。但遗憾的是，如果我在为客户工作，就不能采用这种工作方式，因为灵感闪现的设计理念可能无法满足他们的个人预期。正是因为这个原因，我需要事先确定一个大致的想法，并且让客户满意。只有这样，我才能推进到下一个阶段。

构图规划

有了大致想法后，就需要思考图像中不同元素的构图了，包括角色、背景以及道具。另外，还需要考虑设计的基本元素，如色值对比以及画面焦点。我会尽量保证设计的简单性，因为这样不仅能够向观众传递一个清晰明确的理念，同时也可以提升画面的可读性。

为了设计这幅作品的构图，我用了一张小型缩略图来呈现自己的设计理念。我设想了一下整张画布的效果，然后迅速地在纸上涂涂抹抹。每张草图大约只需要五分钟就可以完成。这时，我会先停下来，然后隔一段时间再从中找出自己最中意的草图，进一步深化，直到形成一个不错的设计理念（**图03**）。

缩略图的细化

读者们可以看到，我选择了自己最喜欢的缩略图。之后，我利用Photoshop将这幅缩略图转化为数码格式，并且将缩略图放大到自己的画布尺寸（A4，300dpi）。到目前这个阶段，草图还非常粗略，于是我开始着手进行细化。在数码软件中编辑图像真的非常简单，我喜欢通过调节色彩、调整比例、变化图层并进行色彩叠加尝试不同的想法。如果我保存了多个版本的图像，就可以有多种可选方案供客户选择（**图04**）。

缩略草图

接着，我调低了缩略图所在图层的不透明度，然后在上方新建了另一个图层。我将图像细化成更为精细的草图，用于勾线，并且在顶部图层上创作，就像在拷贝台上白描一样（**图05**）。

勾线

我在这里强烈建议大家使用压敏画笔。我使用的是系统默认的圆头硬刷（大小在10~15像素之间）来完成勾线工作。你可能已经注意到了，我使用了不同粗细的线条来给予画面一种纵深感。此外，我还利用一些影线来制造出色调阴影效果与材质（**图06**）。

03

04

“对于找到的参考图片，我会将它们放在第二显示器或告示板上，这样我在绘制的过程中就可以随时参考了。”

06

画布准备

接下来，我在前景部分建立了角色图层，在中景部分建立了旗帜图层，在背景部分为群山和天空建立了图层。我用套索工具和填充工具，为各个图层各自的区域填充色彩，保证每一个图层都有不同的色值，从而给予画面一种纵深感。我还刻意在前景中使用了色值较低的颜色（偏暗的区域），在背景中选择了色值偏高的颜色（偏亮的区域），这样的处理方式可以形成一种背光效果，让画面呈现出更具有戏剧张力的氛围。接下来，我用软头画笔在每个图层铺设了简单的颜色，以便与缩略图保持一致（**图07~图08**）。

Quick Tip: 打开保留图层透明度的选项，从而确保自己只在这一图层的不透明区域绘图。

背景的绘制

现在，我就可以开始在背景图层上绘制了。我从自己个人珍藏的照片中发现了一些不错的参考图像，但我并没有直接复制粘贴到我的画布上。对于找到的参考图片，我会将它们放在第二显示器或告示板上，这样我在绘制的过程中就可以随时参考了。

对于旗帜与群山所在的图层，我并没有太多担心，因为它们在画布上占的地方很小。我尽量在整个绘画过程中都保持出色的色值效果，并且稍微调低了这些图层之间的对比。但是两个图层的对比都比前景部分的角色要更加强烈，这是为了保证这些要素看起来是分开的，同时也可以体现出画面的纵深感。在这种绘制新图像的过程中，我会将画面缩小以便看到整体效果，然后将其与缩略图进行对比。这样的操作可以让我确保自己能够按照之前规划的方向前进，不会犯南辕北辙的错误。

07

08

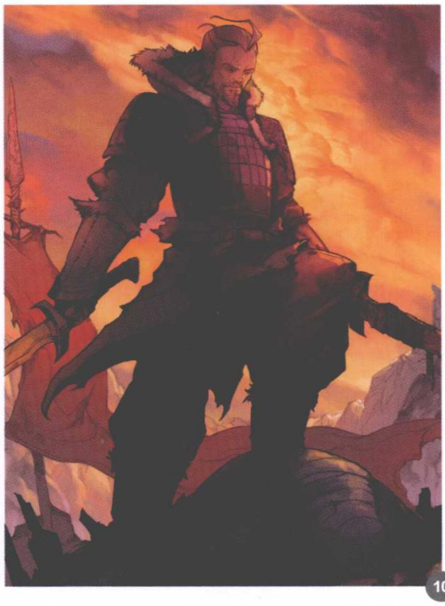
角色的绘制

在绘图的过程中，我又尝试着让整体图像和缩略图相一致。但是，与此同时，我还灵活

地更改或添加了一些额外的细节部分。例如，我将角色服饰某些部分的色彩修改成了偏蓝的色调。另外，我还在盔甲上添加了一些微小的细节，从而呈现一种浴血沙场的效果（**图09~图12**）。

> “这是一种不具破坏性的编辑图像的方法，让我们可以在后续阶段重新回到某个环节，或者改动或删除一些调整。”

09



10

润色

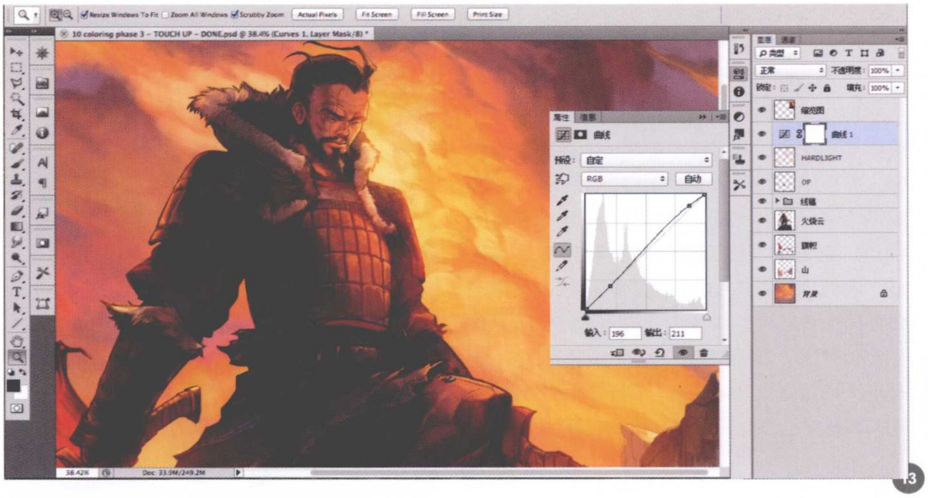
在这个阶段，我另外创建了一些调整图层，这样就可以进行微调了（如曲度、明度与对比、色彩平衡等）。这是一种不具破坏性的编辑图像的方法，让我们可以在后续阶段重新回到某个环节，或者改动或删除一些调整。调整后的效果见**图13**。

总结

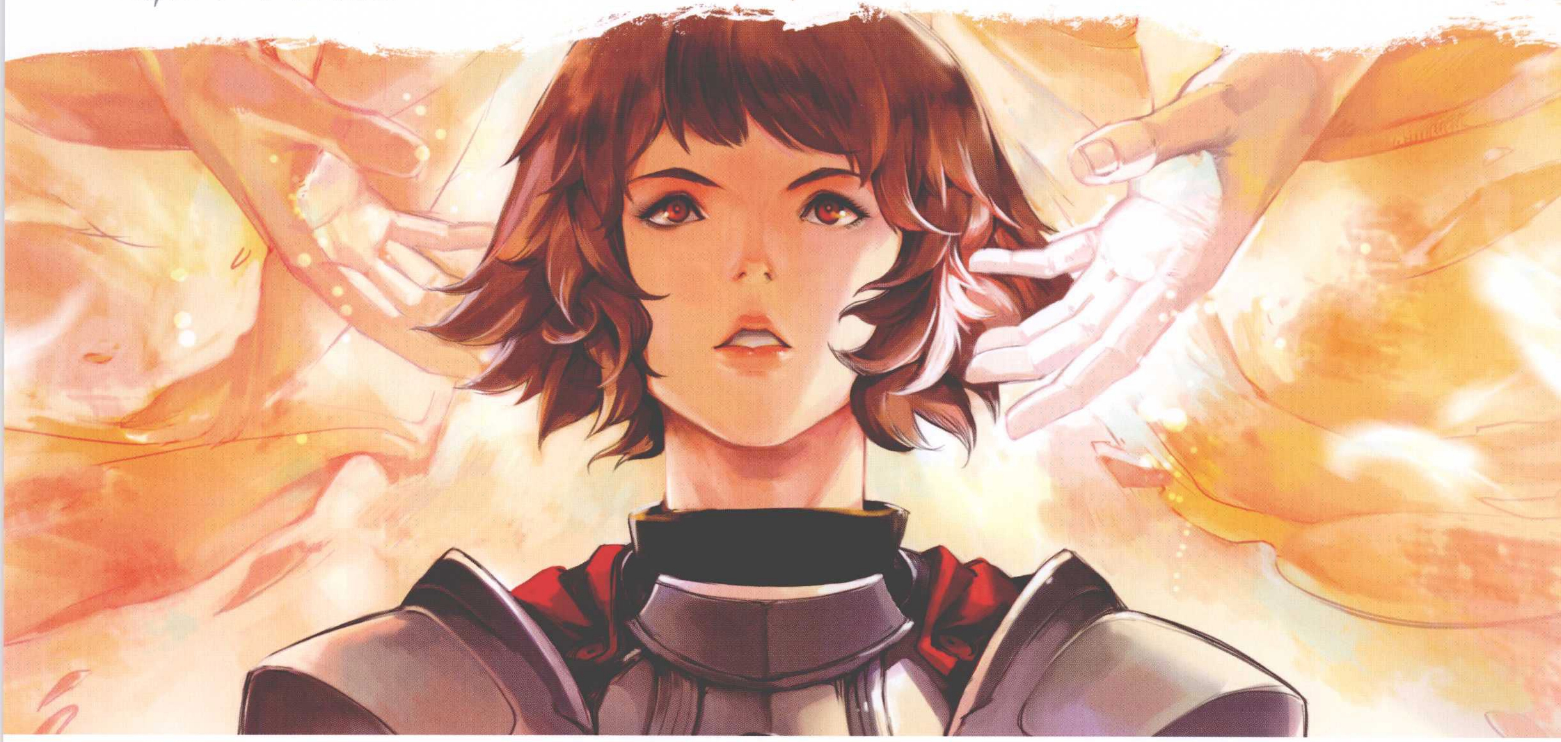
至此，这幅漫画风格的成吉思汗作品就画上了圆满的句号！这幅作品大概花费了我10到13个小时的时间（**图14**）。我希望这份教程能给读者带来一些灵感或者有用的信息，希望大家都能创作属于自己的杰出作品！

11

12



13



圣女贞德
帕提帕特·阿萨瓦森纳

导言

在这个教程中，我会首先更加细致地介绍如何绘制漫画风格的作品，然后再说明我是如何绘制圣女贞德这幅作品的。

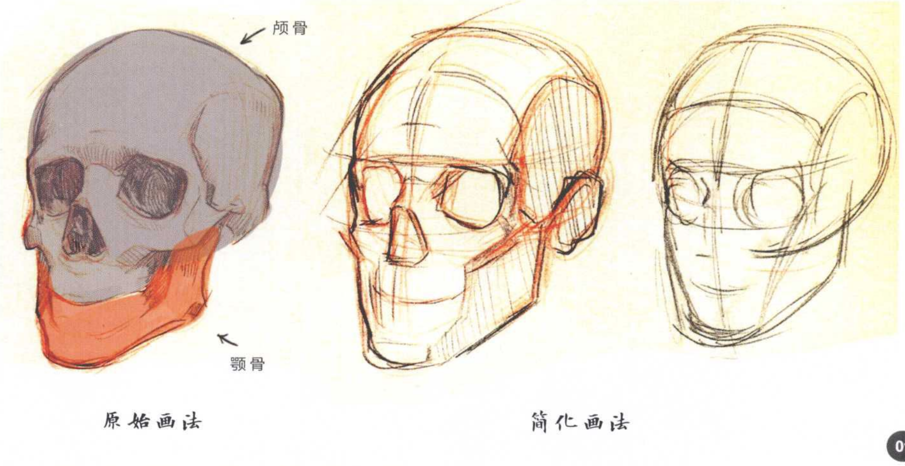
人类头骨

对于日式漫画创作，人体结构具有重要意义，这一点毋庸置疑。因此，我想从介绍如何精确地绘制人类头骨入手。如果你可以找到真正的头骨模型并在创作过程中加以参考，你的角色效果就会大有不同。如果找不到头骨模型，也无需担心，因为你总是可以在互联网上找到大量的参考资料。

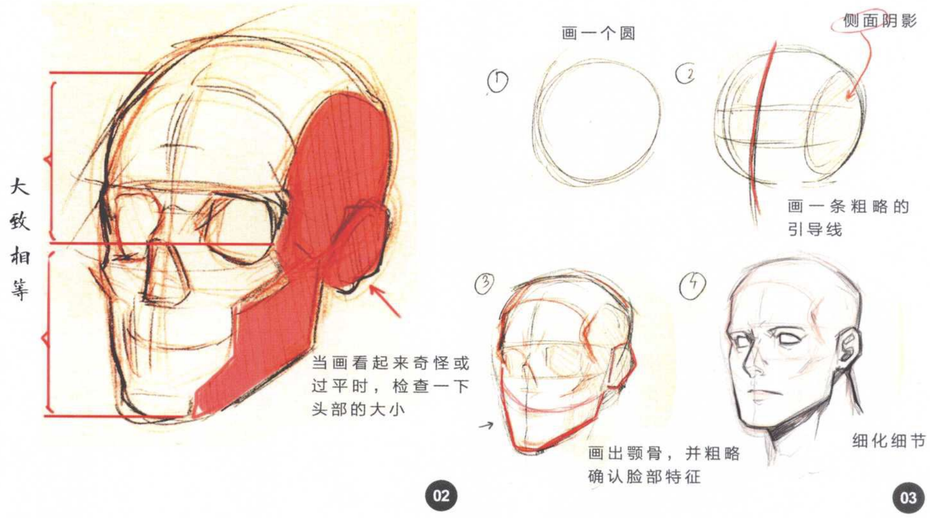
研究了头骨结构之后，你就会发现，头骨可以拆分成两个较大的部分：颅骨和颚骨。在**图01~图02**中，你可以看到如何对这些较大的形状进行调整和简化，从而创造出漫画风格的头部形状。

整个过程还可以进一步简化，从而让我们的绘制流程更加切合实际，更加系统。如何利用简单形状来构建头部，如**图03**所示。

在绘画过程中，你需要一直考虑体积问题，除非角色在上色或绘制的环节追求的都是平面感。检查角色草图，然后将图像水平翻转，看看形态是否存在任何问题。完成了这样

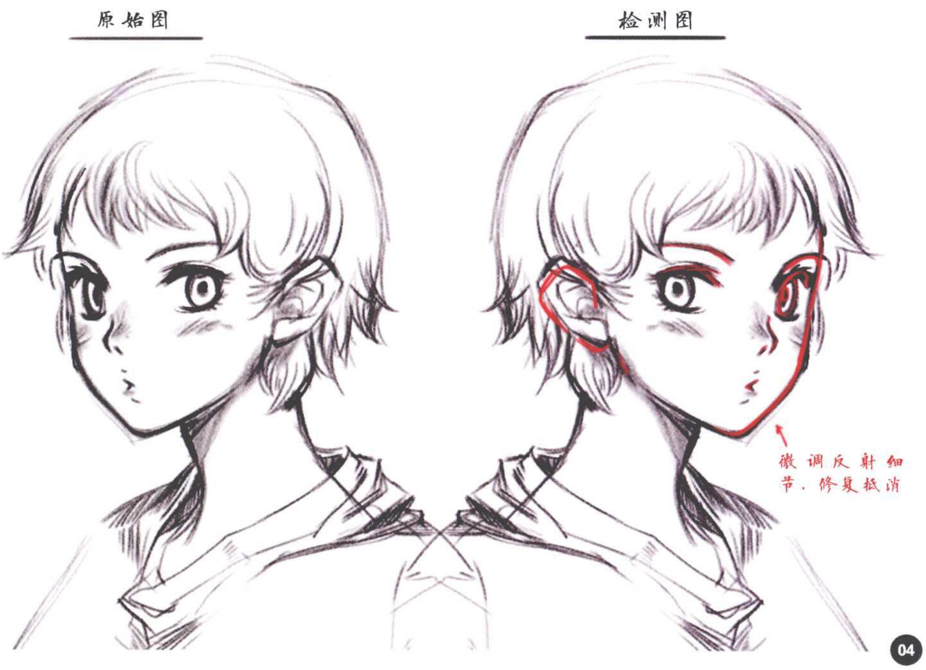


01



02 03

的操作之后，你可能会发现图像的效果会大有不同，可能你还会发现几处小错误。如果你是在纸面上绘画，可以直接将画纸翻过来，然后按在玻璃窗上，这样你就可以透过纸面看到自己的线稿了。想在Photoshop中翻转画面，具体的操作为：图像>图像旋转>水平翻转画布（**图04**）。

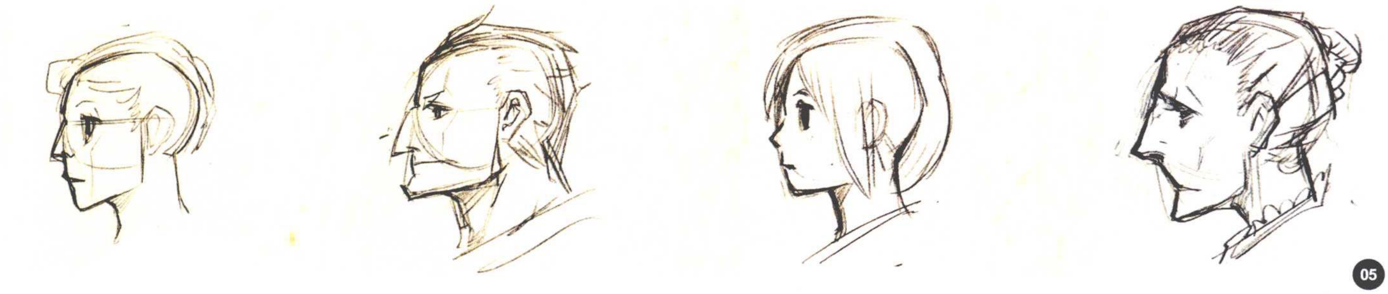


04

角色变化

想要绘制不同风格的面部，有一种行之有效的方法，就是调整颧骨的形状以及其他面部特征，如**图05**所示。你也可以观察现实生活中身边的人物，从中汲取灵感来完成这项工作。除此之外，也可以尝试在写生课上描绘人体或寻求其他途径加以练习。

对于绘制日式漫画风格的面部，我能给大家的建议就只有这么多。听起来很简单，但是想要得心应手地完成这一流程，需要花费大量的时间多加练习。



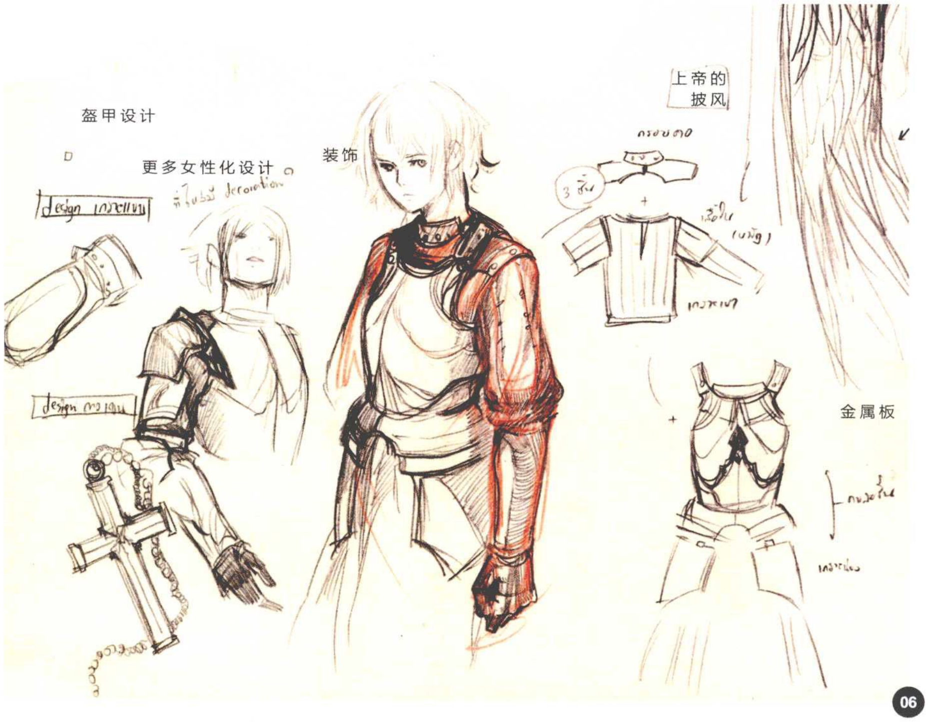
05

Quick Tip: 我建议读者尽量多做一些写生练习，并且多多研究人体，这样可以从真正意义上帮助你完成出色的角色设计。当你对如何描绘人体结构有了深入全面的了解之后，就可以将相关知识与不同的风格和技法结合使用了。

从设计理念开始

在开始构思设计理念之前，我每次都是先从搜集参考资料与其他信息入手。当对自己想要描绘的主题有了一定的了解之后，我就开始制作一系列缩略图，由此开始进入角色设计环节。针对自己的主题了解更多信息是非常有效的，因为这样可以为笔下的形象增添故事感。

对于这幅作品，我发现圣女贞德是法国的一位女英雄。在担任法军指挥官与英军作战的过程中，她自称受到了上帝的指引。于是，我想到了“宗教信使”或“圣战骑士”这样的关键词（**图06~图07**）。



06

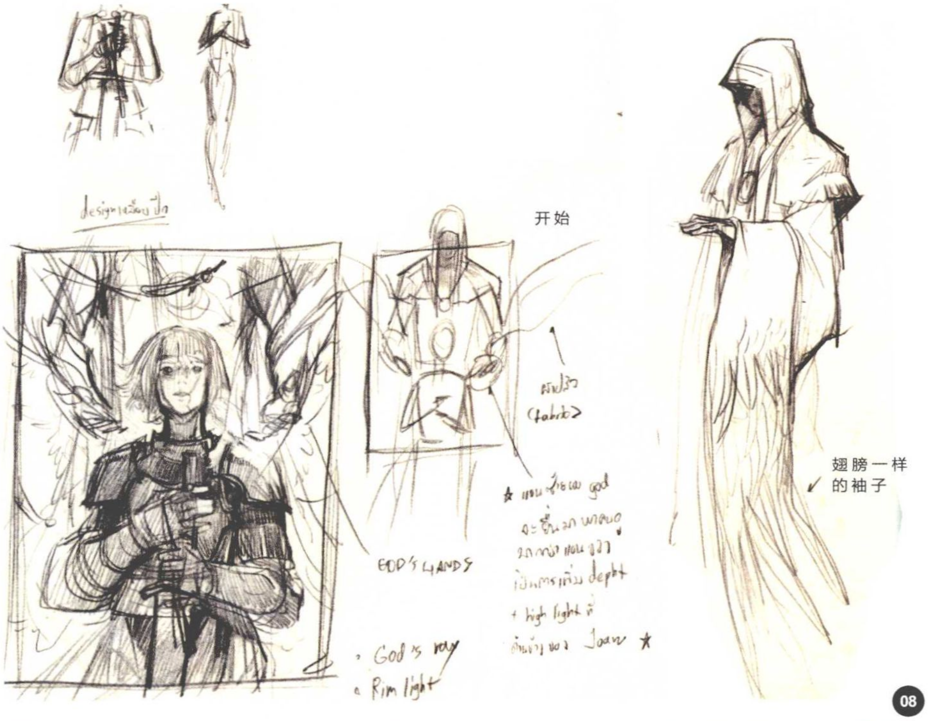
圣女贞德
设计理念

构图设计

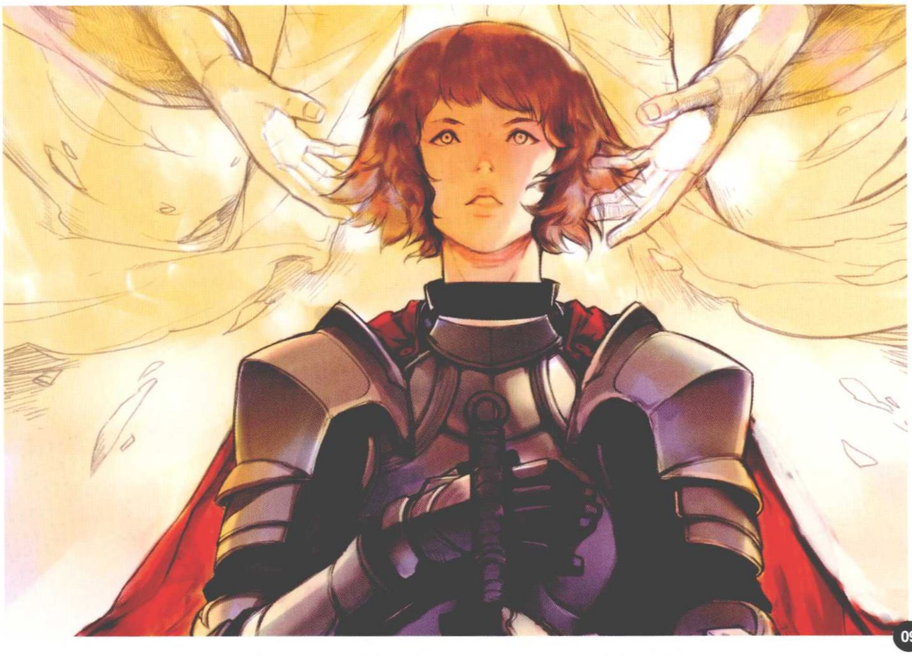
我选择了一个对称的构图来表现这一宗教主题，因为这种构图在宗教类型的作品中较为常见。为了延续宗教这一主题，我还使用了一些常见的颜色，包括红色、金色和白色。这些颜色一般会在悬挂在教堂的绘画作品中看到。我想在背景部分呈现带着光晕的角色的一部分，以此表示上帝正在指引角色前行的方向（**图08**）。

在创作这一角色的过程中，我还从米拉·乔沃维奇（Milla Jovovich）身上汲取了灵感，她在电影《圣女贞德》（The Messager）中扮演圣女贞德的角色。

“通过在画笔工具和橡皮擦之间转换，就可以在很短的时间内实现柔光混合的效果。”



08


09

上色技法

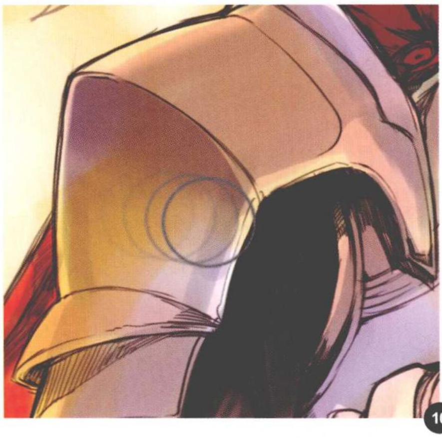
我选择了与上次不同的上色技法，这种技法类似于水彩画。我在正片叠底的模式下新建图层，这样就提升了既定区域的色值。在使用这一技法的过程中，我并没有创建图层蒙版，这就意味着有些色彩可能会扩散到草图边缘以外的区域，但是即便是这样也无伤大雅，因为这种小问题会冲淡整幅画面的数码感，让它看起来更有传统绘画的感觉（**图09**）。

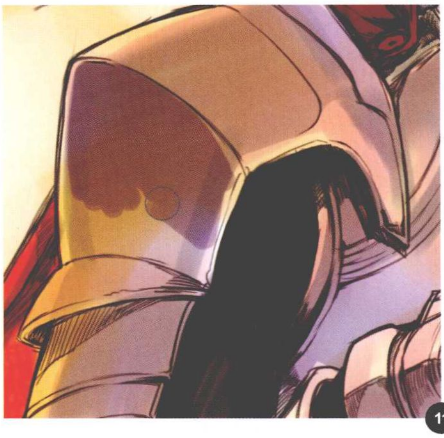
通过在画笔工具和橡皮擦之间转换，就可以在很短的时间内实现柔光混合的效果。通过三个简单的步骤就可以完成这项工作（**图10~图11**）。

- 创建一个用于绘制的图层；
- 使用圆头硬刷处理阴影和色彩的部分；
- 转用软橡皮擦，按照需要擦掉轮廓鲜明的边缘部分。

盔甲与金属物品

对于盔甲，我用套索工具和渐变填充以及柔光混合工具，在坚硬且主要为平面的表面上迅速完成了阴影部分。凭借这种技法，可以实现干脆利落的金属效果。当然，之后还需要用带材质的画笔在此基础上进一步处理，才能达到更逼真的效果。我还喜欢在完成这一工作的


10


11

过程中时不时地改动色相，因为这样做可以形成更加自然的变化（图12）。

这一技法也可以概括为四个步骤：

• 利用套索工具选择既定区域；
• 使用渐变工具利用中等不透明度来填充区域；
• 继续推进到下一个区域——不需要取消选区；
• 在仍需要添加一些材质的既定选区上进一步作画。

神之光

神一样的角色位于背景部分，我不希望他过多地夺走主要角色的风头。我将整个色值调成灰色，但是围绕着手部添加了一些白色的区域，这样就可以与贞德的面部形成鲜明对比（图13）。

即便是在白光当中，我也添加了一些细节，并且制造了一些差异。如果我用的是纯白色，那么画面看起来就会显得无趣，所以我利用互补色（淡蓝色），与浅黄色和纯白色结合使用。通过这种方法，我的作品看起来显得非常饱满，而且光照效果也十分自然。

微小的细节

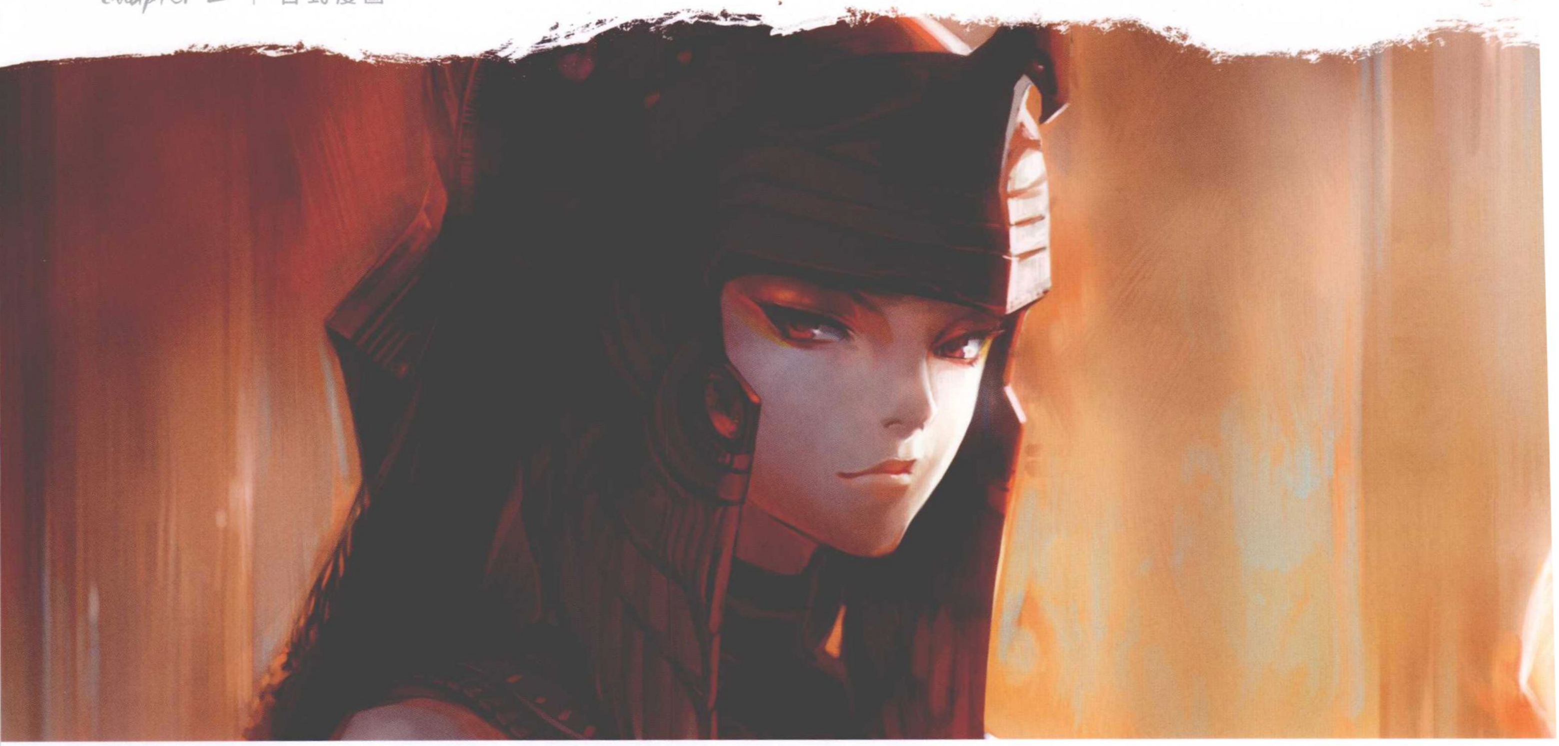
在利用正片叠底混合模式图层完成阴影处理后，我将所有图层合并，然后在上面的一个新图层上作画，用的是正常的圆头画笔和一些带有材质的画笔。接下来，我继续添加了一些小的细节，并且整理好看起来乱糟糟的区域，直到整个画面的效果令我满意为止。我还用曲线和色彩平衡工具进行了一些细微的调整。

最终思路

圣女贞德这幅作品就告一段落了。能够在一幅绘画作品中使用这么多技法是一件非常有趣的事情，我希望这些技法也能对广大读者有所帮助。现在，是时候动笔自己来画一幅了（图14）。

12

13



克利欧佩特拉

帕提帕特 · 阿萨瓦森纳

导言

我在本教程中分配到的任务是绘制一幅日式漫画风格的作品，塑造美貌无双而又妩媚动人的埃及艳后克利欧佩特拉。在这幅绘画作品中，我没有用线条而利用了大块厚涂色彩的手法产生了柔和的效果，希望可以尽量呈现出油画的效果。我给自己设计了这样一个挑战，虽然作品的最终效果可能会出人意料，但这样的创作手法的确比平常的风格花费更长时间。

想法与理念

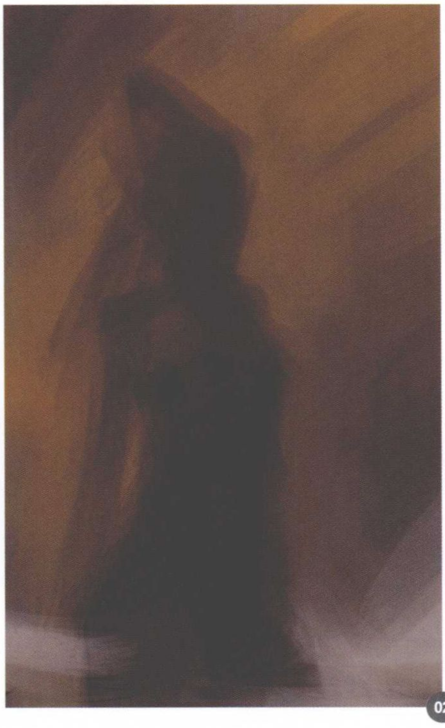
虽然我并没有像创作其他作品那样在绘制草图和设计构图上花费时间，但在动笔之前我还是要认真思考最终作品会朝着什么方向推进。有时，如果我没有给自己设定任何具体目标，就会不断地画些东西，但这样并没有取得任何真正意义上的进展。所以，从一开始，我就针对作品理念进行了深思熟虑。

我希望用画笔来呈现克利欧佩特拉，可以淋漓尽致地捕捉到她在肖像画中的动人神韵。针对角色的姿势、轮廓和照明方案我进行了大量思考，在开始在Photoshop中创作之前花费很长时间专心构思。

准备画布

一开始我在300dpi的A4画布上使用一些画笔随意作画。这个过程不仅可以帮助我热身，而且还可以让我想到一些有趣的材质。在达到了满意的程度后，我就开始使用大号圆头画笔勾勒角色与配色方案（图01~图02）。对于角色的服饰，我是通过一些照片参考资料来汲取灵感的。最后，我用一支小号圆头画笔来细化细节和眼部，还画了一些轮廓光（图03）。

01


02

上色与光线

我对背景部分的光线添加了饱和的橙色，然后给角色添加了饱和的暗红色，从而制造出一种次表面散射的效果（图04）。举起自己

的手对着灯光，你就会看到这种效果。如果没有这种效果，角色的皮肤看起来就不够逼真。

我在最上面图层的上方添加了一个零饱和度的HSB调整图层，这样就可以迅速检查一下整幅图像的色值。我可以快速完成隐藏与取消隐藏操作，不需要将整幅画布转化为灰阶模式就可以轻松在色彩和灰阶之间转换（图05）。

> “我最开始希望角色的衣服是透明的，但是到了这个阶段，我改变了主意，决定选择一些更为保守的设计。”

细化

下一个步骤就是处理克利欧佩特拉的头饰与手臂，调整细节和体量。我在头饰的反光部分添加了互补色（灰蓝色）（图06）。最开始我希望角色的衣服是透明的，但是到了这个阶段，我改变了主意，决定选择一些更为保守的设计。

更改姿势

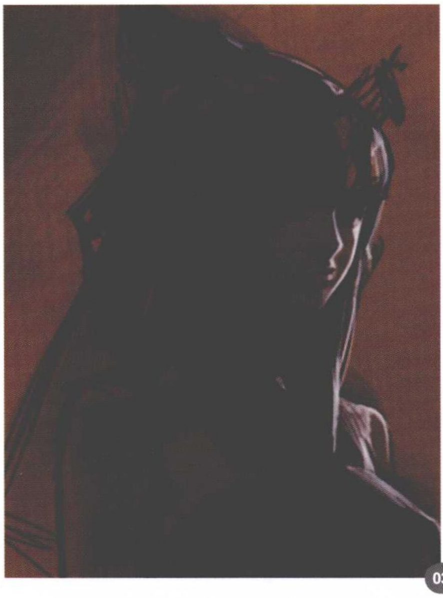
在添加了大致背景之后，我才意识到构图中存在大量的空白空间。所以我决定改变角色的姿势，以便能够撑得起整个画面（图07）。为了完成这项工作，我创建了一个新的图层，勾勒出左臂，然后处理好。在此之后，我将画布翻转了几次，发现了人体结构方面的几个错误。为了改正这些错误，我用套索工具和自由变换工具进行选区、复制、调整大小，然后再将元素移动到正确的位置。如果想改正的错误很小，这种处理方法就行得通。但如果问题较大，就需要重新绘制有问题的部分了。

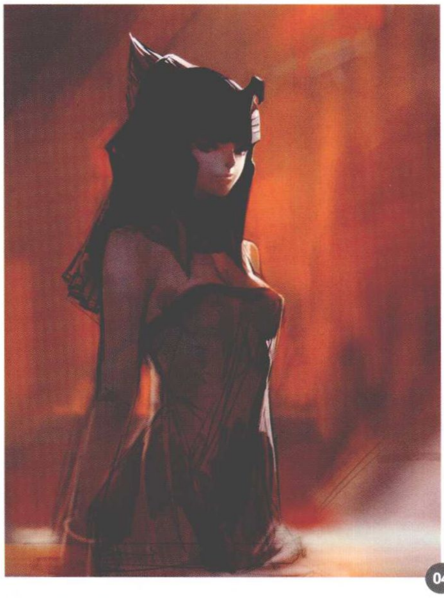
利用混合画笔进行混合处理

下一个步骤就是将混合画笔和扁口毛刷结合使用，迅速对皮肤和衣物进行混合处理。我不希望画笔画出的效果显得脏兮兮的，所以我将湿度设定在了30%到50%之间。这一功能只能在Photoshop CS5或者更高版本中才找得到，如果用的是老版本的Photoshop，可以将不同画笔结合使用也能够实现同样的效果（图08）。

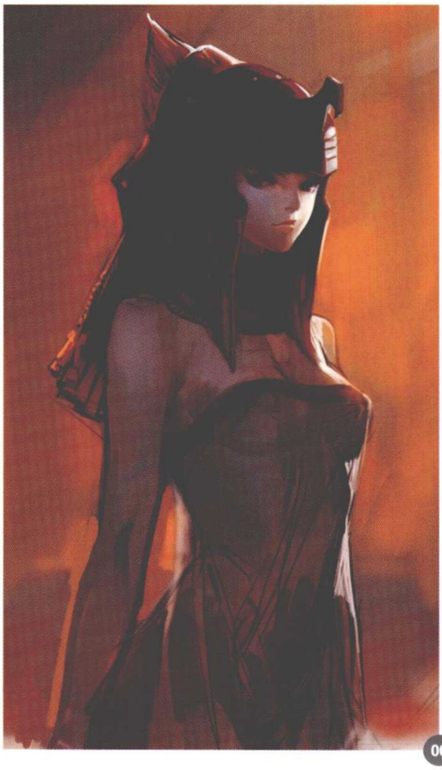
放大画布

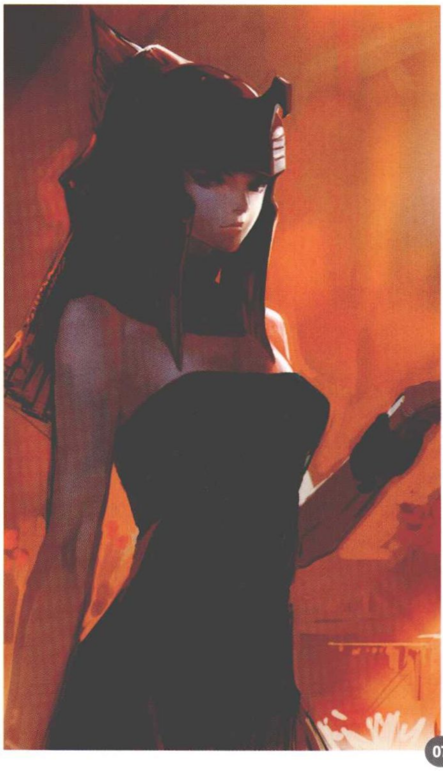
在整体图像都清楚了之后，我将画布放大到了11英寸×15英寸大小。这样做的结果就是


03


04

05


06


07

图像看起来有些模糊，所以我继续细化了一些细节，尤其是像脸部和手部这样的重点区域。这种方法有助于在模糊区域和重点区域之间形成更为鲜明的对比（**图09**）。

细节

我发现处理细节的过程非常有趣。我一直在画面中找来找去，发现细节后就进行细化。脸部是最耗费时间的部分，当然原因也是显而易见的。我在角色脸部的正底叠加图层上添加了红色/橙色渐变效果，以仿效化妆的视觉效果。完成这个操作之后，我用了一个细刷来描绘更多的细节，比如睫毛、眼皮和高光区，所有这些细节都在普通图层上完成。现在，我对角色部分已基本满意，于是就将注意力转移到了背景部分（**图10**）。

背景

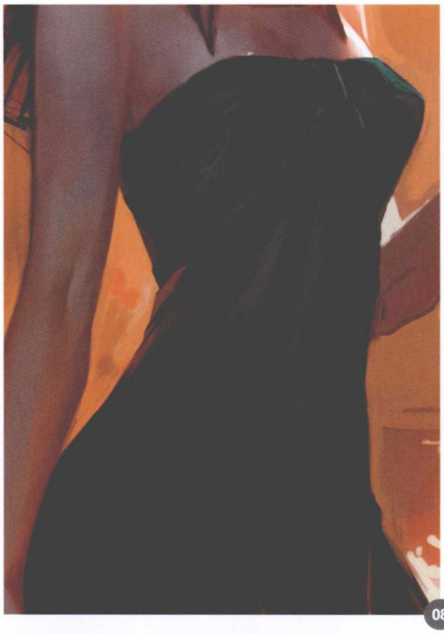
我用油画棒和软喷枪来随意描绘背景的部分，直到形成了一种有趣的材质（**图11**）。接下来，我还添加了一些裂缝、边缘和字形，让背景部分看起来就像伫立着一面镌刻着埃及文字的石墙。对于植被部分，我用了小号鬃毛制作的混合画笔，迅速地涂抹完成。我还在图像中添加了蝴蝶，从而增强了画面的神秘感（**图12**）。现在画面就基本完成了，所以我走开一段时间，计划之后再回来带着崭新的目光审视自己的作品。当我再次站到作品前时，发现效果不太令人满意。

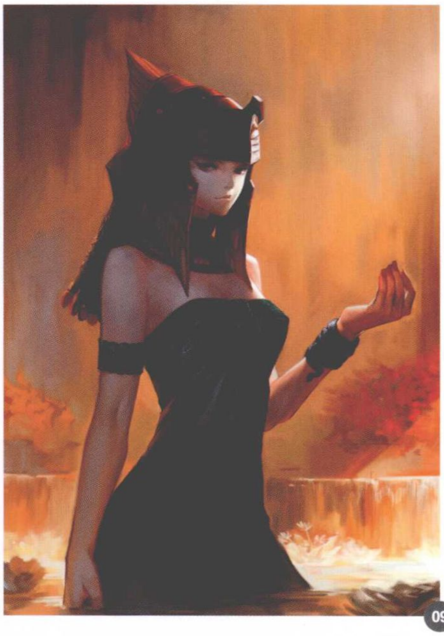
修改

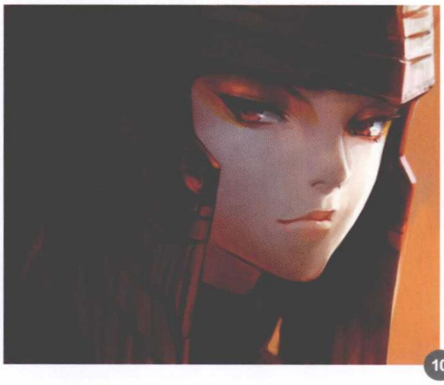
我觉得困扰我的问题就是图像缺乏纵深感。而且我觉得在之前阶段所选择的影影绰绰模糊不清的背景看起来似乎效果更好。因为这样，我需要拿着软边画笔重新绘制墙壁区域，同时还在背景加入了几种偏亮的色彩。在进行了上述处理之后，我觉得这幅作品就大功告成了（**图13**）。

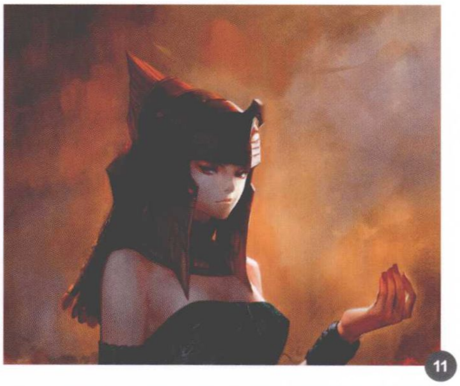
最终思路

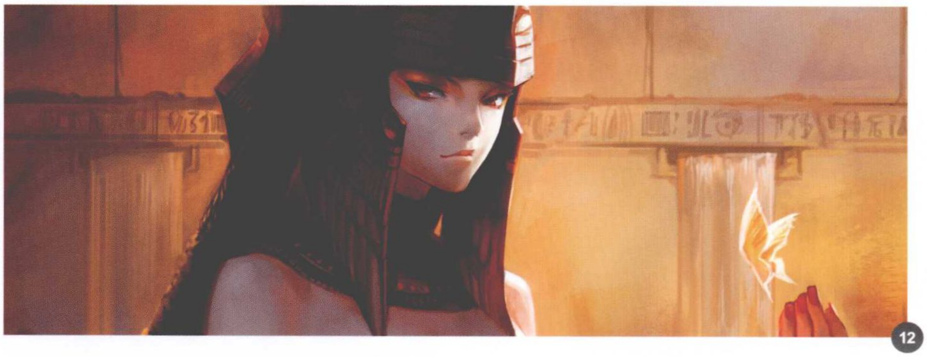
使用即兴的创作手法就是需要首先确定一个方向，然后一直贯彻下去。这种手法的优势是，这都是凭借着本能来创作的，有些时候，作品的效果可能还会出人意料。但这种手法的缺点是，绘制过程中也需要应对很多意料之外的问题。正是因为这一问题，导致我之前的很多作品都报废了。如果你用了这种创作法，一定要确保能时不时地将自己的作品保存一下，因为如果一旦出现了什么问题，你还可以直接回到之前的版本进行修改，就不需要对着空白的画布从头再来了。


08


09


10


11


12

就我个人而言，我更喜欢从一开始就将方方面面都构思好，然后才真正开始创作。因为我不喜欢面对一些可能给人带来挫败感的问题，而且这些问题在流程的后续环节还会浪费大量的时间。

Chapter 3 | 技法

在创作插画作品的过程中所应用的技法在很大程度上取决于要描绘的主题以及绘画所在的环境。正因如此，无论是对于专业人士还是那些跃跃欲试想要进入这个行业的准专业人士来说，不同方法与流程的储备是一种无法估量价值的资产。本书可以向读者提供很多手法，从而帮助读者改善自己的作品。但在这一章，艺术家们会重点关注一些更为具体的技法，从而为读者的技能储备加码，相关内容包括自定义画笔，如何提升插画作品的叙事性，以及如何处理绘图材质以及反光材料。

章节索引

童话故事插画作品创作 – 178
金发姑娘 | 长发公主 | 三只小猪 | 糖果屋
自定义画笔 – 200
埃及科幻场景 | 夜战 | 水下环境
材质 – 218
材质与映射效果的处理

*注意，西蒙·多米克·布鲁尔（Simon Domic Brewer）编写的“金发姑娘”与“长发公主”教程使用的是Painter软件

金发姑娘

西蒙·多米克·布鲁尔

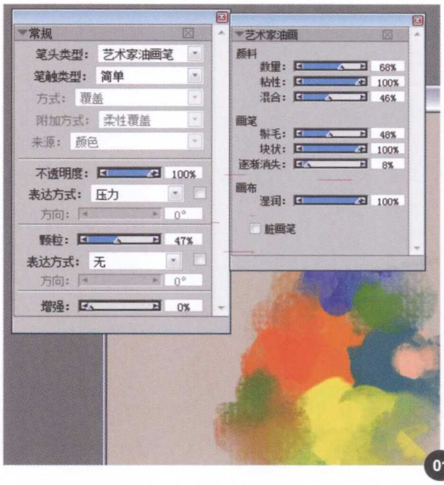
导言

《金发姑娘与三只熊》（*Goldilocks and the Three Bears*）源自19世纪，最开始的版本比适合在家庭中讲述的现代版本要黑暗得多。按照最开始的说法，故事的主角是一个满口污言秽语的老太太，还有一只狐狸。直到后来，故事的主角才变成一个长得像模像样的年轻姑娘。

在本教程中，我将呈现现代版本中的一个关键场景，同时也会保留原版故事中的一些威胁感。金发姑娘这个童话故事中出现了很多次“三”这个元素——三只熊、三碗粥、三把椅子、三张床——想要在一个画面中将这些元素都包含进去虽然是可以的，但是如果从讲述故事的角度来看，这样的处理方式并没有什么必要。我要采用的方式就是使用部分元素，并且突出强调它们在画面中的位置，从而让童话故事背景显而易见。此外，我希望场景也能够与那些对这个童话故事并不熟悉的观众对话（如果真的有不知道这个故事的人），让他们看一眼就能够了解情境与背后的故事。画面中的场景会有一些喜剧色彩，但我希望作品与此同时也可以保留早期故事中所包含的有些幽闭恐惧色彩同时又让人毛骨悚然的氛围。

画笔设置

第一个步骤就是选出我要使用的画笔。我只用两种——一种是为了彩绘，而另一种是为了进行软化与混合处理。彩绘部分，我选择的是艺术家油画画笔，调整为压敏透明度及中等纹理。纹理非常重要，因为这一元素可以与纸张材质产生相互作用，形成一种更具有传统风格的视觉效果（**图01**）。我将纹理设定为高粘性、聚集度与湿度，中等混合效果。经过调整后，画笔的最终效果就是可以在压力较大时留下厚重的颜料，在压力相对较低时，几乎不留下任何颜料的印记，因此它的作用基本上接近于混合工具。想将大量面积混合在一起时，我就会用和我绘图所用的画笔设置相同的画笔，但是会将颜料量设定为0%，将混合设定在50%到100%之间。这样的画笔不会产生顺畅度非常完美的混合效果，但如果想要呈现出不依靠线条而凭借厚重色彩表现的绘画风格就再合适不过了。



01

02

定义元素

如果是为客户工作，我在这个阶段就会制作一系列粗略的概念草图，让客户在浏览后决定推进哪个概念。但因为我已经在脑海中构思好希望在画面中融入哪些元素，所以我只绘制了一幅概念草图。这一概念构思阶段带有一定

程度的欺骗性，因为这一环节执行起来很快，但是概念加上草图终稿，是整个流程中最重要的组成部分（当然有些人可能持不同见解）。这是因为在这个环节，图像的基本元素都已经设定好了，剩余环节基本上就是技术工作。我决定表现金发姑娘被发现睡在小熊床上的场景（**图02**）。

> “我还决定放弃精准的透视效果，而是选择扭曲的噩梦般的视觉效果。”

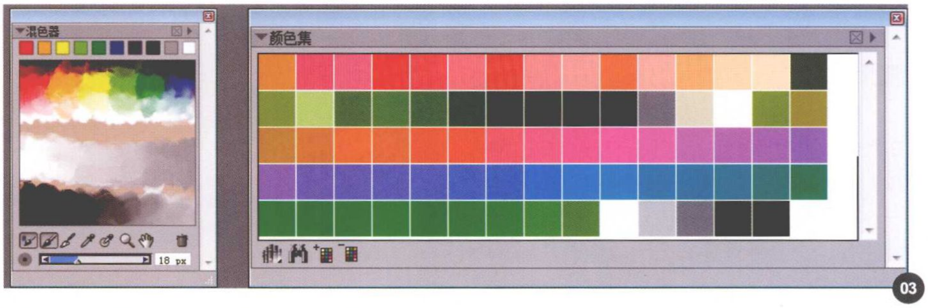
那么我希望在作品中包含哪些元素呢？显然，我首先希望表现金发姑娘和三只熊。接下来，还要记住我们在讲故事，所以如果这些角色只是呆呆地站在那儿，作品的效果不会好到哪儿去。我希望角色可以通过自己的外形、姿势和面部表情告诉我们画面中正在发生的一切。所以，我要将金发姑娘设计成畏畏缩缩地躺在小熊的床上，而熊爸爸在咆哮着让她滚出去，熊妈妈面对整个状况显得有些忧心忡忡，而小熊则完全处于一头雾水的状态，还在尝试着搞清楚这个奇奇怪怪的生物到底是谁，她为什么会出现在自己的床上。

我还决定放弃精准的透视效果，来选择扭曲的噩梦般的视觉效果。通常情况下，这绝不是个好主意，但因为这幅作品的主题是童话故事，所以我希望在画面中呈现一种压迫重重的印象，从而流露出一种幽闭恐惧的感觉。因此在我看来，选择这样的表达方式应该行得通。读者需要牢记，如果你决定选择这条路往前走，你就需要让观众能够一目了然地看出来，你将不会呈现传统的透视效果，否则观众会误以为你在透视处理方面的能力过于薄弱！

在背景部分，我们会放一张桌子，上面放三只碗，这些元素是整个故事中不可或缺的组成部分。透过窗户，可以看到黄昏时分的森林。在教程的后续部分，我还会针对不同元素以及它们的位置做出进一步解释。

创建配色方案

现在是准备配色方案的适当时机。我在混合器中使用了一系列的笔触和轻点，代表自己将使用的主要颜色。我将重点放在了皮毛、皮肤以及木头的色彩上，这些色彩将组成这一图像的基本配色。我还会使用其他色彩，而且我喜欢在创作过程中尽可能不被基本配色方案束缚住。为了制作一套色板，我使用了混合器中的创建颜色集工具，将自己选定的色彩输入到颜色集中。接下来，我就关闭了混合器，因为我不再需要这个工具了（**图03**）。



03

04

05

粗略草图

在概念阶段想好了构图之后，我就做好了创作主要图像的准备。首先要创建画布。在这个阶段，我还不需要使用全尺寸，所以我的画布大概只有最终尺寸的四分之一——700x967像素。我需要保证自己的宽高比是准确的，这一点非常重要，因为在后续阶段，我需要调高这块画布的尺寸，用于主要的绘画流程。

在这张小画布上，我粗略地勾勒了角色和环境的轮廓（**图04**）。在这个阶段就需要绘制讲求细节度和润色度的草图，尤其是对于表现现实角色的作品。但对这幅作品而言，我希望能表现出即兴创作的感觉，只要在最终作品中，三只熊看起来不像狗就可以了！为了保证这一点，我随意参照了从Google上找到的几张熊的图片。

彩色草图

我尽可能地从色彩集中挑选颜色，仍然在小尺寸的画布上，迅速而大略地给草图上色。这一步骤一共有三个目的。首先，我希望看到将出现在最终图像中的所有元素都组合在一起的效果。在目前这个阶段，这些形象只不过是一些颜料斑点的组合，但是我还是需要通过一张草图来检验一下各种元素在一起能否达到浑然一体的效果。第二，我想要设计一下画面中的光源。因为在这幅作品中，我故意使用了扭曲的效果，所以我没有将屋里的电灯作为一个确定的光源，而是使用了一个“虚拟”的光源，这个光源距离观众更近，就在角色的身后。但是即便是采用了扭曲透视法，我们还是要保证整个场景中的光照效果能够达到一定的整体一致性，这一点至关重要（**图05**）。

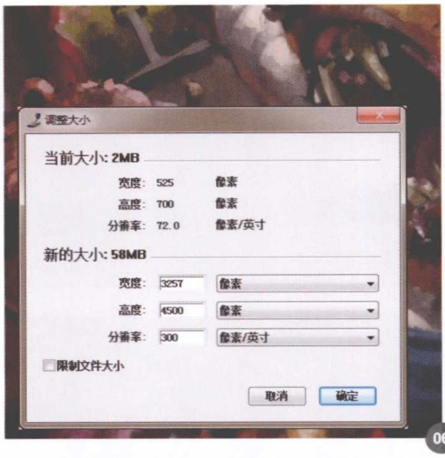
最后，应该尽早对自己构思的画面能否行得通做出一个基本的判断，这是良好的工作习惯。在判断过程中应该全面考虑到作品的构图、形态、光照以及色彩因素。在这个阶段进行一些基本的改动非常简单，即便是想要推翻重来也未尝不可。而如果将问题搁置的时间越长，之后修改需要花费的时间就越多，带来的

影响也会越大。

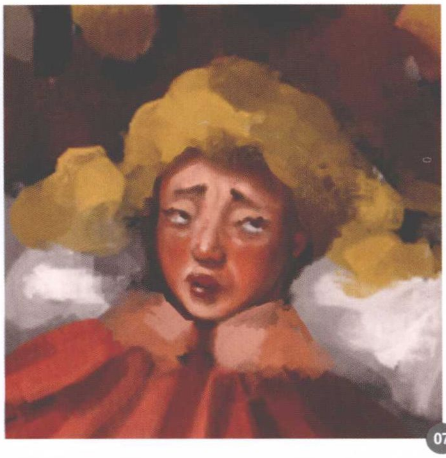
调大尺寸

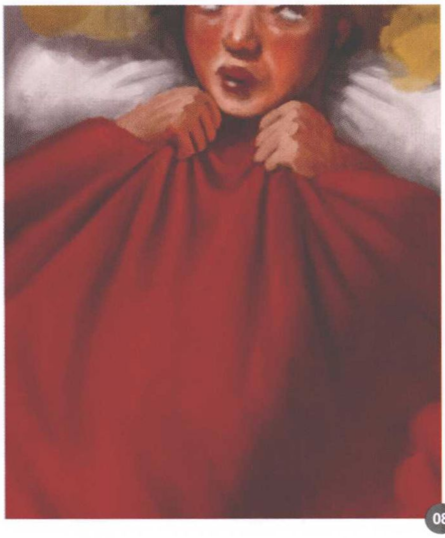
我对画面的整体感觉相当满意，所以现在就可以调大尺寸了。这项操作应该在已经将基本元素处理完毕之后，开始添加细节之前进行。因为如果还没有调大尺寸就已经开始添加细节，就会导致画面因为像素过低而模糊不清。在这幅作品中，我将画布尺寸重新调整到4500的高度，因为我的宽高比已经是精确的了，所以Painter软件自动将画布的宽度设定为3257（**图06**）。现在的画布尺寸比我最终发送的图像尺寸要大，这是因为我喜欢在创作过程中使用大画布，在后续环节再缩小尺寸，因为以这种方式来添加细小的细节部分会相对更加简单。另外，我还将清晰度设定为300PPI，这是用于印刷出版物的标准像素。

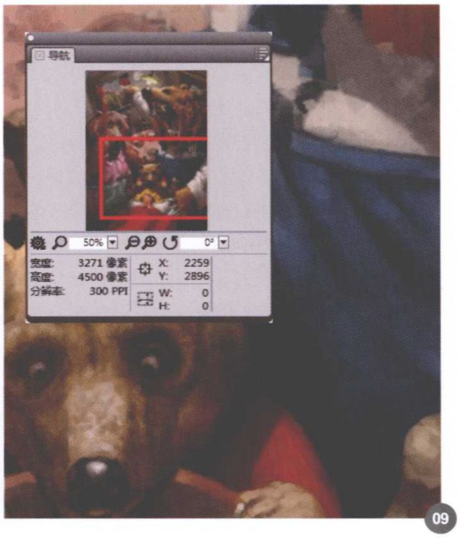
> “我让金发姑娘这个角色的目光落在熊爸爸像野兽一样的利爪上，这样的情景足够让人感到胆战心惊。”



06


07


08



09

开始细节处理

我将画面放大到100%，然后开始对画面的重点部分进行细节处理——也就是金发姑娘的脸部。所有的绘制工作和大部分混合工作，我都是使用艺术家油画画笔。但是到了我希望能展现光滑效果的部分，比如角色的脸颊，我就会少量使用混合画笔。金发姑娘看起来是一幅忧心忡忡的表情，当然这样的反应也在情理当中，因为她一觉醒来，就发现自己被三只熊围在了中间。由于熊爸爸一边居高临下地看着她，一边大声咆哮着赶她走，所以我将她的视线设计为朝着熊爸爸的方向（**图07**）。或者，更为准确地说，我让金发姑娘这个角色的目光落在熊爸爸像野兽一样的利爪上，这样的情景足够让人感到胆战心惊。在讲述故事的过程中，我们不仅要让画面中的每一个个体都扮演好自己的角色，同时还要让他们彼此之间以一种浅显易懂的方式进行互动。这样，即使我们呈现的场景在现实生活中是不可能真实发生的，我们也会让观众暂时将怀疑放在一边，在一瞬间产生身临其境的感觉。

厚重材料的褶皱

金发姑娘将毯子拉向自己，因此我们需要借助材料上的褶皱来表现这一动作。我在描绘毯子的过程中更多地使用了混合毛刷，这样做的目的是表现毛毯的材质非常厚重（**图08**）。材料褶皱在靠近角色拳头攥紧的部分更为密集，而远离这个部分之后，褶皱就逐渐稀疏起来，渐渐融入到毛毯的主体部分中去。在混合过程中，要采用点染或略略勾勒几笔的方式，不能大面积涂抹，因为后者会导致笔触根根分明或波浪状的上色效果，与我们想要实现的美术效果背道而驰。在混合过程中，可以每隔一定距离添加饱和度更高的色彩。通常情况下，这样的处理方式都有助于画面效果的提升，因为可以避免混合后的色彩看起来泥泞不堪。

大面积区域的处理

对于面积较大的区域，例如毯子和熊爸爸大得吓人的工装裤，我先将它们放大。直到我觉得这些部分基本的感觉出来了，我再将它们缩小到100%。在Painter 12软件中放大或浏览的过程中，我会使用导航模式，因为不仅反应迅速，而且操作起来也相对简单（**图09**）。有时，我会使用颜色集之外的其他颜色。这个部分没有什么经验原则可言，我选色的标准就是看起来合适的，不会破坏整体配色方案的。在挑选非色彩集颜色的过程中，我总是会使用临时配色方案，这个操作会在后面的部分介绍。

利爪

如果想让暗色的物体看起来就是暗色的，而不是因为它们处于阴影当中，有一个方法操作起来非常简单，就是添加反射高光。我使用低色值（暗色）的橙色与黄色绘制了熊爸爸的利爪，然后给每只爪子添加了一条反射的高光（**图10**）。

每一只熊的皮毛都需要采用略微不同的绘制方式，这样才能让角色特征跃然纸上。小熊的毛发非常整齐，而且剪得很短，看起来就好

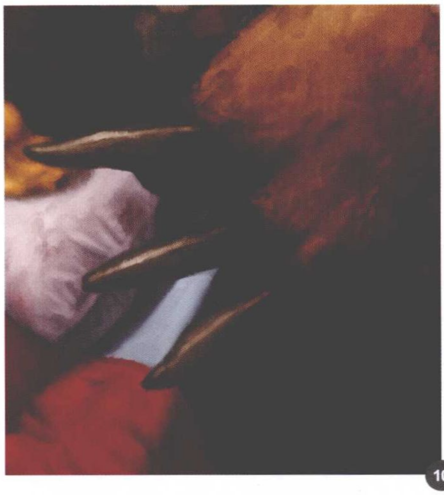
像是泰迪熊一样。而熊爸爸的毛发略长，而且有些蓬松散乱（**图11**）。我还给熊妈妈的毛发添加了一抹粉色，虽然现实生活中的母熊绝对没有粉毛的，但我们也无法一下就判断出它们的性别。而在这幅作品中，我希望她一眼就能被人认出是熊妈妈，而不是穿着女装的公熊。当然，如果真的是这样的设计，那么整个故事就需要改改了，我猜是这样。

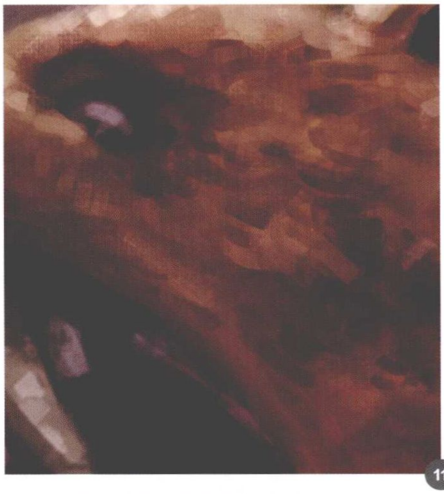
皮毛的绘制

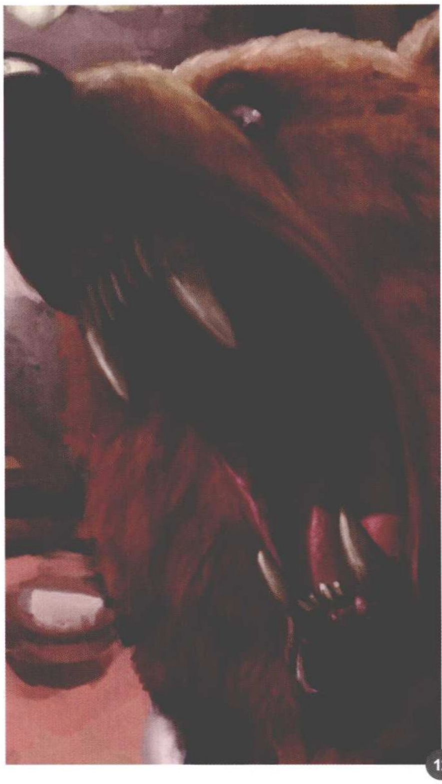
在绘制皮毛的过程中，我首先在底图上画了一些短小的笔触，同时不停地变化色彩。有时是从色彩集中选择颜色，有时是直接从画布中选择颜色。我在绘制的过程中并没有太用力，因为这样会让画面看起来特别粗糙。第二个步骤就是采用混合操作将整个皮毛的区域再过一遍。但是，混合不要做过了，这一点非常重要，否则最终效果不仅会显得模糊不清，而且还会呈现出过多数码创作的痕迹。无论在绘制哪个区域，我都会让这条原则“熊”踞（原谅我想到的这个冷笑话）在心头：无论是场景中的哪件物品，呈现出来的光照效果都应该同光源位置保持一致。在这幅画面中，我们可以看到熊爸爸令人生畏的上颚在舌头上投下了影子，这样的处理方式是强调厚实感与纵深感（**图12**）。

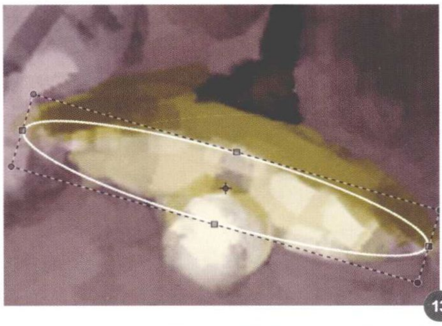
将图层作为辅助工具

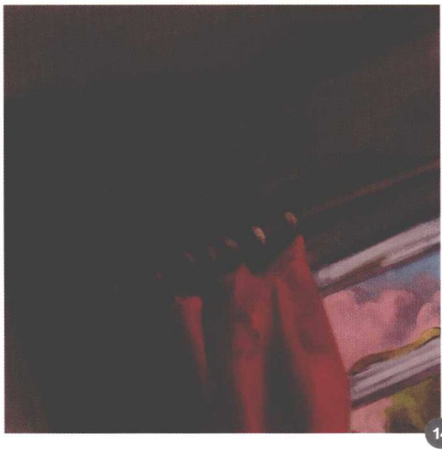
如果你徒手画椭圆的技术实在令人不敢恭维，和我不相上下，那么我建议还是使用现成的数字辅助工具吧。我利用椭圆工具画了一个椭圆作为光影，然后使用变换工具调整角度，最后再把它放到画布上（**图13**）。我不会使用非常标准的椭圆形轮廓，因为我不希望这个图像的最终效果突显的是分毫不差和中规中矩。但同时，我还需要一个标准的图形作为指引，这样才能抓住这一形状的整体精髓。


10


11


12


13


14

对于故事的部分，我还添加了一盏电灯。因为我发现，如果外面还大亮，就在室内亮起人工照明，这样的情境总会让空间弥漫着一种不祥的氛围。可能只有我才有这种感觉，但我觉得，添加了这盏电灯之后，整个场景就弥漫着一种令人惴惴不安的感觉。

熊的动手能力不怎么样

在现实世界中，熊是不会住在房子里的。这一点非常明确。但是如果它们确实住在房子里，我猜测它们的动手能力肯定不怎么样，所以就会导致整个空间到处都存在一些小瑕疵。在**图14**中，我们可以看到，霉斑已经从房间的角落弥漫到了天花板和墙壁上，这是因为熊掌过大（有人可能会问，它的大熊掌是怎么拿起汤匙喝粥的，这就是另一件事了），所以熊爸爸在安装排水系统的过程中犯了些小错误，之后也没有注意到。所以归根结底，我想要传递的信息就是即便作品中呈现的场景在现实生活中永远不可能发生，我们还是应该认真思考一下环境因素和场景背后的故事，这样才能提升作品的可信度。

了解环境

向窗外望去，我们可以看到森林，这和金发姑娘的故事内容一致。太阳似乎快要下山了，漫天的彩霞为这个时间点提供了证明。这样的时间设定也有助于解释金发姑娘为什么准备睡觉了。挂钟上显示的时间再一次印证了黄昏时分这一时间设定。我还在玻璃窗上添加了几个不起眼的反光，要不然窗户看起来就像只有窗框而已。反光同时也有助于加强整个场景的幽闭恐惧氛围（**图15**）。

我们还需要格外关注画面中桌子上摆放的东西，因为这些元素也是故事中不可分割的组成部分。如果你还对童年时代听到的故事内容记忆犹新，你就会知道金发姑娘发现了三碗粥。她尝了第一碗，发现太烫了；而第二碗太凉了；第三碗——也就是最小的一碗，温度刚刚好。虽然我们无法通过视觉表现手段来说明温度上的差异，但是故事中确实提到了这一细

节。我的处理方式是，给熊爸爸的那碗粥添加了细微的热气缭绕的效果，而且这碗粥没被动过；大碗旁边是熊妈妈的那碗粥，冷冰冰的，因此不会有任何蒸汽效果。最靠近观众的是小熊的碗，已经空了。很显然，金发姑娘的吃相肯定差强人意，她因为狼吞虎咽而洒在桌布上的粥痕迹很清楚。为了让我们的故事更有内容，我还将椅子的大小处理得和三只碗的大小相互对应（图16）。

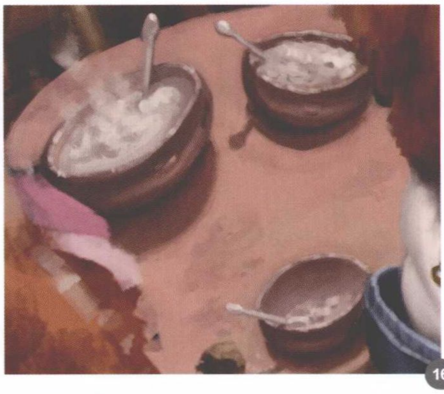
熊妈妈

熊妈妈是个真正意义上的美人。无论是指甲油还是唇膏的颜色，都和裙装的颜色相配。在幻想背景中，这些细小的处理有助于突显雌性动物的性别形象，即使在现实世界中，人们并不能一目了然地将它们与雄性动物区分开来。在我们为熊妈妈设计了裙装、围裙和手镯之后，她在这一家人中的角色也就不言而喻了（图17）。

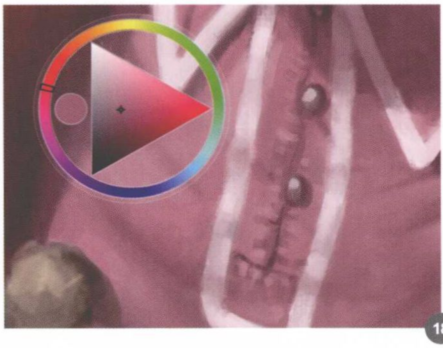
美术风格的阴影

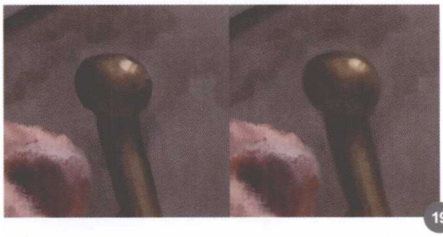
想要绘制阴影部分，有一种方法就是使用中等不透明度的变暗或正片叠底图层，在阴影部分绘制完毕之后再放到画布上。这种处理方式可以在短时间内完成，而且效果也十分令人满意。但如果时间充足的话，我还是喜欢用传统方式来绘制阴影，挑选出每一种色彩，然后直接在主画布上创作（图18）。

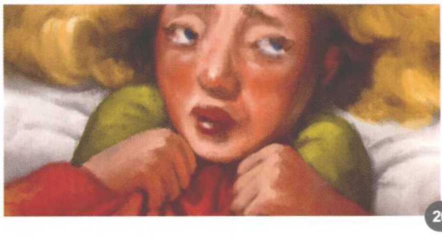
15


16

17


18


19


20

举个例子。熊妈妈裙子上的白色刺绣部分与粉色布料都受到了相同褶皱的影响，所以阴影图案应该是一样的。为了表现白色的刺绣部分，我开始使用了高色值中饱和度的粉色，表现直射光的效果。而在阴影的部分，我将褶皱的线条与刺绣对应起来，然后用同一种色相但是饱和度和色值都偏低的颜色绘制。对于这种工作，临时配色方案非常有效：因为使用起来非常方便，只有在进行操作的时候才会出现在页面上。我将编辑>首选项>自定义键盘操作键设定为临时配色方案的快捷键，以便快速切换。

去掉轮廓鲜明的边缘部分

作为倒数第二个步骤，我用混合画笔将图像中剩下的轮廓鲜明的边缘都处理得更加平滑。我应用了点染手法以及短小的笔触，这样在混合物体的过程中就不会犯过犹不及的错误，因此最后的效果就像是经过了大量的边缘光滑处理，而不像是采用了混合工具处理过的。我发现这种处理方式可以让最终画面呈现出更为强烈的整体性，避免观众因为看到一些过于鲜明的边界而觉得不舒服（图19）。

崭新的角度

到了这个阶段，我就会将作品收起来，过几天再重新审视，看看是否还有什么地方需要改进。如果截止日期并不紧迫，我们都需要将作品搁置几日，这样的处理方式通常会产生很好的效果，因为当你在同一幅作品上工作了十个甚至二十个小时之后，你就会过于熟悉这幅作品。也可以这样说，你在这种情况下很容易犯只见树木不见森林的错误。

重新审视这幅作品后，我马上就注意到金发姑娘看起来好像没有肩膀似的。很显然，这种情况是需要修改的。所以，我赋予了角色上提到耳根的肩膀（图20）。

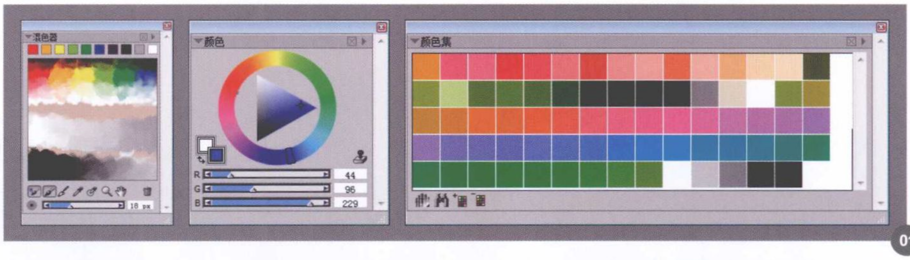
现在，惟一剩下的工作就是对画面强度进行一些细微的调整，从而提升整个画面的色彩效果，我觉得这项工作已经完成了。等到对图像满意之后，我就会按照具体尺寸要求保存一份缩小尺寸的图像副本，这幅作品，我将画面尺寸调整为2480x3425像素。感谢大家阅读这份教程，希望它可以获得大家更多的喜爱（图21）。

长发公主

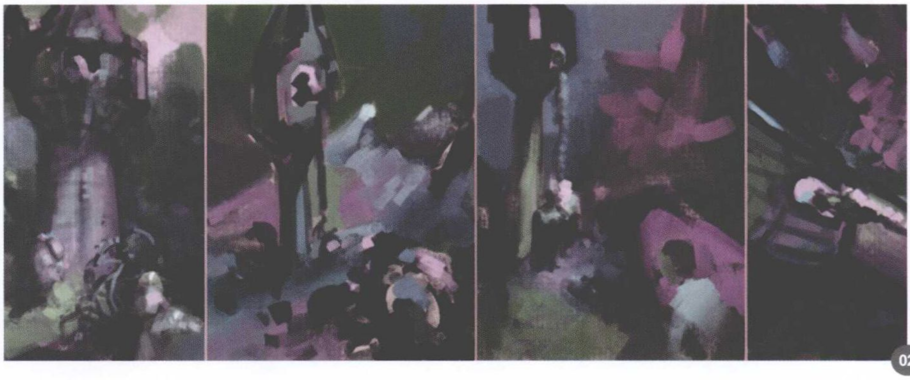
西蒙·多米克·布鲁尔

导言

在本教程中，我将会用插画作品来表现童话故事《长发公主》中的一个场景。和大多数童话故事一样，几十年来，《长发公主》已经衍生出了很多不同的版本。在其中一个版本中，女妖代替了老女巫这个角色。而在另一个版本中，王子在高塔里做了一些有悖于王子身份的行为。在这幅插画作品中，我将会描绘王子发现了如何才能进入长发公主被囚禁的高塔这一场景。在发现了这座高塔之后，王子在很多个夜晚都在倾听长发公主的吟唱。而就在这个晚上，他正好赶上了老女巫来看长发公主。他躲在树丛中，看着长发公主将自己的头发绕在窗台上的一个钩子上，然后将辫子放下来，好让女巫爬上去。



01



02

色彩方案

首先，我要准备好配色方案。我希望整个画面弥漫着阴沉的氛围，从而表达出身陷囹圄且与世隔绝的状态。我还考虑要描绘出月光下的场景。因此，我决定使用由三种互补色构成的种类有限的色彩方案。这基本上就意味着这三种色彩在色轮上大致构成一个正三角形。我最终选择了青色、紫色和黄绿色。

对于这三种色彩中的任一种，我都在混合器调色板上罗列了从深到浅一系列的不同色值。在完成这项工作之后，我从混合器选项中选择了创建色彩集选项，这样我的色彩集调色板上就包含了256种色板。我将其中的一些删去，剩下的都是有代表性的，而且整体规模也是我在创作过程中可以驾驭的。在绘画过程的其他环节，我大多都会用色彩集调色板上的色彩（**图01**）。

概念缩略图

我快速完成了一些小型概念缩略图。这些缩略图并不需要表现细节，但它们应该能够表现出构图和色值分配的整体效果（光线和阴影将会出现在什么地方）。我最后选择了将高塔放在最中间，所占空间较大，而王子跪在角落的布局方案（**图02**）。

粗略草图

我创建了一个小号画布（700x967像素），这与我最终图像的宽高比是一样的。这块画布主要用于绘制粗略的草图以及粗略的彩

色草图。到添加细节的阶段，我会将画布放大到我工作时习惯的尺寸。有时，如果主题事物过于复杂或你服务的客户提出了具体的要求，你最好还是多花些时间绘制一幅比较细致的草图。而对于这幅作品而言，快速分析一下色值就已经足够了。

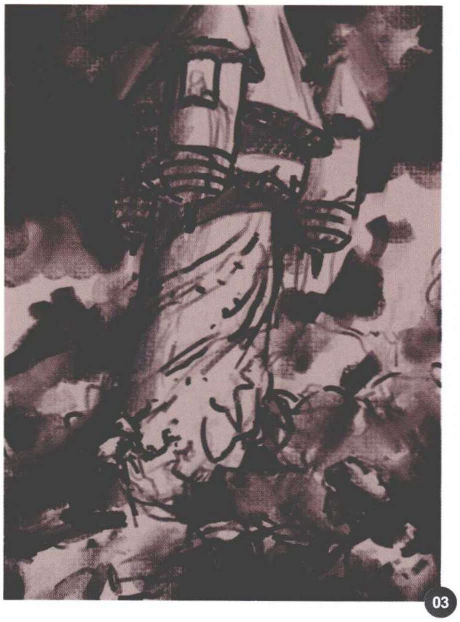
虽然在这个阶段，还不涉及任何细节处理的问题，我还是将画面中的主要元素都勾勒出来了，包括高塔、站在窗口的长发公主、女巫以及王子。一定要时刻牢记，我们在讲故事，因此画面应该尽可能清楚地表现正在发生的一切，这一点非常重要。王子藏身于被夜色包裹的树丛中，代表他将整个经过都看在眼里，同时小心翼翼地避免引起别人的注意。我将长发公主的位置安排在画布的顶端，这样是为了强调她在高塔中过着与世隔绝的日子的形象。她所在的位置距离地面太远了，因为太高，所以想要从窗口跳出来也是不可能的。我将老女巫安排在了高塔脚下，整个画面中偏左的位置。除此之外，我还在女巫和王子之间设计了一条路径，之后又延伸到长发公主的部分。在后续阶段，我会用高塔上色调的阴影来加强这条路径，尤其是长发公主金色的发辫（图03）。

添加色彩

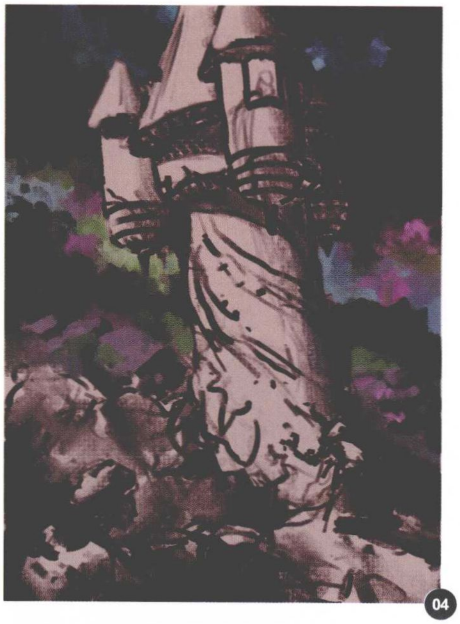
我在较早阶段就给整幅画面添加了色彩，这样做的目的是尽可能避免在后续阶段出现意料之外的问题。直接在画布上作画时，我使用的是艺术家油彩画笔，采用的是点染的方式，而色彩则是从色彩集面板上挑选出来的。我对色相的部分没有过分关注（例如绿色、紫色），而是将注意力放在色值上面，保证使用的色值和我在粗略草图中所使用的是一致的。

当然，在大致绘制画面的过程中，你通常需要密切关注色相、饱和度以及色值，这一点非常重要。因为色值才是决定作品成败的关键，它可以让一幅画作锦上添花，也可以让一幅画作功败垂成。而对于这幅作品来说，我想通过强调这一主题的方式来制作一种以色值为重的效果。换言之，只要你的明暗元素都位于适当的位置，你的作品从技术层面上来说就无懈可击。

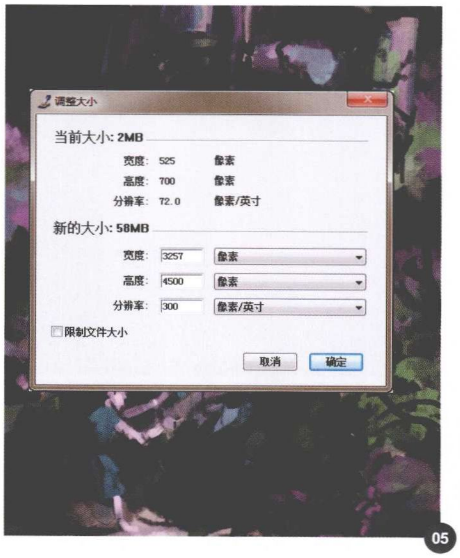
如果我们想要精准地表现沐浴在月光下的场景，我们使用的色相可能要少得多，而且所有选色可能都来自色值偏低的区间。但是，因为作品主题是童话故事，所以我们可以留有余地。从这一环节开始，我就会时不时地水平翻转画布，这样不仅可以让你带着崭新的视角去审视自己的作品，而且也有助于尽早发现问题（图04）。



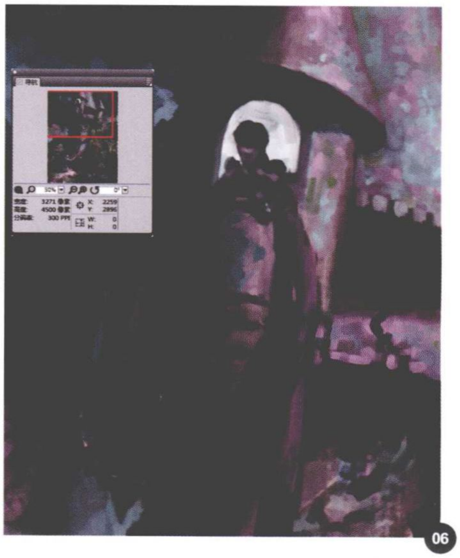
03



04



05



06

重新调大尺寸

下一个步骤就是将画布尺寸放大，调回到我工作时习惯的尺寸：3275x4500像素。我工作时习惯的尺寸比最终图像的具体尺寸要大，这就意味着我在添加一些小细节的时候不必使用小号的画笔，因为这样的操作不太可行（图05）。

大致细节

在添加细节的过程中，要先从哪个部分入手不涉及什么对与错的原则问题。有时，我会从主要角色开始；有时，我可能非常随意地从图像中的一个部分再过渡到下一个部分。这一次，我从图片的顶端开始按照从上到下的顺序推进，这样做只是为了换种方式。

我放大到50%，然后使用20~30像素的艺术家油画画笔，开始大致处理细节。在每一个阶段，我们都一定要了解自己想要讲述的故事，同时还要兼顾作品的技术层面，因为两者相辅相成，缺一不可。在这幅作品当中，我将高塔描绘成年久失修、饱经风霜的样子；虽然还没有到断壁残垣的程度，但绝对需要某些养护了（图06）。砖制结构上的几条裂缝，以及外墙上蔓延的植被的须状结构更能突显这一点。我时不时地从色彩集调色板上选择色彩，正如之前提到的，我最关注的还是色值部分。这样的处理可以让砖制结构呈现出一种斑驳的效果，虽然不会让人生厌，但却也体现了建筑的年头和风吹日晒的历程。

让高塔“跳出来”

高塔的基本组成色相和天空是一样的，所以我们需要利用色值将两者区分开来——也就是让画面中的高塔“跳出来”。我在高塔的阴影部分使用了一些较深的暗色，然后在沐浴在

月光下的一面添加了明亮的高光，这样就达到了突显高塔的效果。

对比而言，天空的色值范围更有限，从中等暗度到中等亮度。我还将高塔和天空明亮与黑暗的区域并置在一起。因此在画面的左上角，我将远处塔尖位于阴影中的边缘部分和明亮天空的一个区域进行了平衡，而在右侧，我则采用了相反的操作。

Quick Tip：描绘阴影时有一个有用的小窍门，就是试着在阴影区域点上一点折射光，这样的处理方式有助于提升可信度。在这幅作品中，我在高塔的阴影部分添加了一点折射光，同时按需要和颜色更深的暗色进行了平衡（图07）。

长发公主

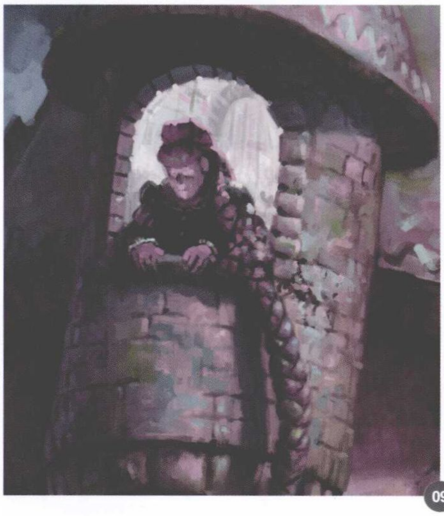
为了描绘长发公主的部分，我将画面放大到100%，然后将艺术家优化画笔的尺寸调到了大约7个像素。我们的主光源放在了画面上方，偏右侧，这样的事实让长发公主的绘制出现了一个问题。如果严格遵照光照模型的话，就意味着长发公主的面部和躯干大部分处于阴影当中。解决方案非常简单：我没有遵照模型，而是在角色的面部使用了向上照明的效果，这样就可以更好地强调角色面部和头发的形态。

我经常强调在一幅作品中保持严谨光照效果的重要性，而且每次都有理有据。但有时，即便我们违背了光照原理，不仅无伤大雅，甚至还可以达到我们追求的效果，只要被影响的区域并没有多大就好。具体的形式可能是加强反射光的强度，特别调高居于阴影区域的色值（可能还会对色相进行相应的调整）或使用聚光灯效果，正如我们在这幅作品中看到的。而最终的检验，当然就体现在这个问题上：画面的视觉效果好不好？如果答案是肯定的，就没什么问题。而如果答案是否定的，你就需要遮盖这个区域，然后再次进行尝试。

对于长发公主这一角色本身，我呈现出的表情是不带任何感情色彩的，基本上没有进行任何修饰，这样处理主要是出于两个原因。第一，在最终图像中，这个角色所占空间很小，即便我将她的面部表情处理得非常细致，在画面中也看不见，或者是看起来过于模糊或不自

07

08


09

10

然。第二，也是更为重要的一点，从故事设定的角度来讲，这个角色在这样的情况下不需要明确流露出任何表情。对于自己终日被监禁在高塔中的命运，长发公主已经逆来顺受，并且因此陷入了郁郁寡欢的情绪，因此她不需要大声疾呼，或者痛哭失声，或者产生任何在这样渺小的一个角色脸上依然能清晰可见的情感表达（**图08**）。

石墙

高塔是一个用石块粗略打造成的已经有一定年代的建筑。想要体现这一点，最好的方法就是采取“写意”的方式，而不是清晰地画出每一块石块，就好像是在进行三维渲染一样。在一些区域，我绘制了错落有致的图案，让人不禁想起生活中的石质建筑。而其他区域则是光秃秃的，惟一的材质表现就是色彩差异。这样的处理方式不仅有助于避免过于强烈的材质效果，同时也体现了一种年代感，观众可以自行想象高塔多年来遭受风吹雨淋的效果（**图09**）。

植被

为了让蔓延的藤蔓能够从画面中突显出来，我主要采用了绿色，同时在阴影的部分还添加了一点儿蓝色。我涂抹出了污迹，从塔顶的砖瓦一路蜿蜒而下，从而强调了高塔的年代感（**图10**）。

暴风雨前的乌云

我已经画好了乌云的大致轮廓，现在可以稍微进行一下平滑处理了。为了完成这项工作，我使用了艺术家油画画笔，但是将颜料用量设置为零，同时也下调了混合程度。如果与纸质材质结合使用，就可以产生出色的材质过渡效果。对于混合而言，一条原则就是不要用力过猛。“用力过猛”的确切定义是什么？我们还是要依靠经验来判断。但是在这里可以给大家一条指导意见，就是如果两种色彩在色相或色值上差异过大，那么就把它们放在那里就好，不要进行混合处理。

所以在这幅作品中，我将云朵的主体部分

进行了混合处理，但是边缘部分（波澜状）的对比色仍然比较明显，只不过在这点儿或那点儿点了下色，从而让一些过于粗糙的边缘部分看起来更加柔和。这种有选择性的混合可以保证最终画面不会呈现出令人讨厌的数码绘图的效果。如果是这种效果，所有元素的每一寸都会处理得非常平顺，每一种物体都会晕染到相邻物体当中（**图11**）。

去除轮廓鲜明的边缘部分

有时，使用艺术家油画画笔可能会导致笔触的边缘部分过于轮廓鲜明，看起来和美术风格的绘画作品显得格格不入。为了解决这个问题，我虽然会使用艺术家油画混合画笔，但是对于过于明显的边缘部分会进行进一步的处理。在**图12**中，读者可以看到，我对群山边缘部分的平滑处理相对前景中的元素更加细致，这样做的目的是加强图像的纵深感，从而确保背景部分不会夺去前景部分的光芒。

植被的绘制

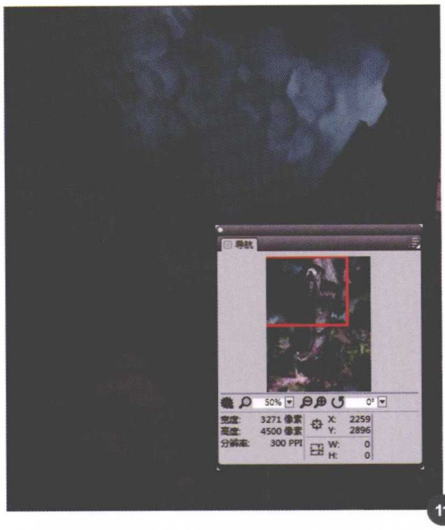
为了有助于加强画面的纵深感，我在中等距离的地方添加了一些树丛。对于植物的部分，它们离观众有一段距离。通常情况下，如果尝试着描画出每一片叶子和每一根枝条最终的效果可能并不是你想要的。我绘制这些树丛的方法就是首先使用一个大号的画笔勾画出大致的暗影，之后再用小号画笔勾画出树丛之外的空间。这样的处理方式可以让观众觉得透过郁郁葱葱的树叶和枝条还能够看到天空。我按照一定的规律为画布上天空中并置的区域挑选色彩，从而实现天空一直蔓延到树丛深处的效果（**图13**）。

岩石也不一定要枯燥无味

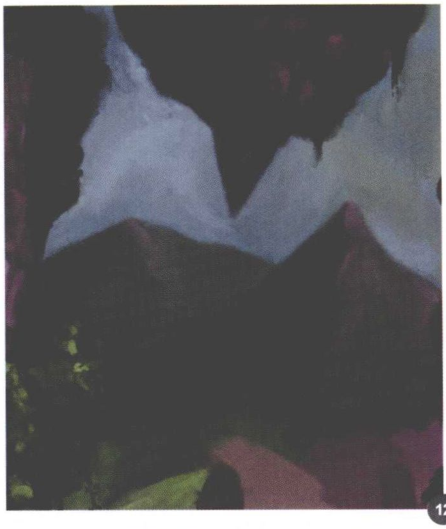
为了体现高塔位于边远地带，我在树丛与杂草之前添加了一些嶙峋的岩石。如果你处理得不够小心，作品中的岩石看起来可能会毫无生机，枯燥无味。为了避免发生这种情况，我将岩石的不饱和色彩和一些泼溅的高对比色相（比如蓝色和紫色）进行了平衡。我还添加了一些绿苔和爬行植物，这样岩石看起来就不会显得过于死气沉沉。另外，我还改变了每一块岩石的形状，从而保证没有任何两块是一模一样的（**图14**）。

不要忘记故事本身

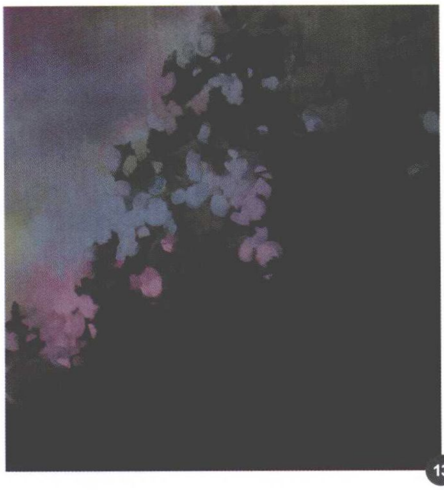
如果你还牢记自己想要讲述的故事，即便是到了现在这样一个相对较晚的阶段，你还是可以进行一些细微的调整，从而更好地向观众表达作品背后的故事。在这幅作品中，左下角的画笔笔触看起来像是一条小径。一般而言，



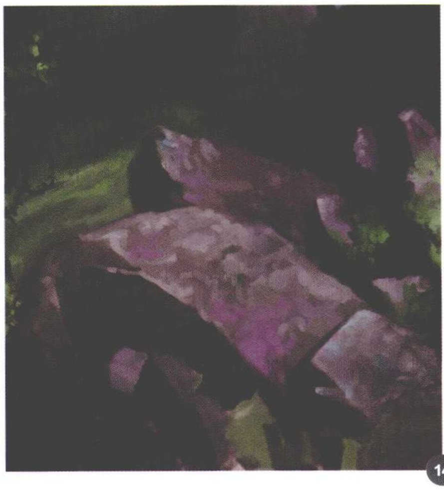
11



12



13



14

任何高塔都会有到达的路径，所以我决定对这一区域进行装点，在两边添加了岩石，以及几块平坦的石板。

倾斜的高塔

在绘制阶段，有时我会将图像放大，然后进行水平翻转，以便知晓整个创作流程的进展情况。我刚刚注意到，高塔朝左边倾斜过大，即便是在镜头角度稍微扭曲的前提下，也显得有些过了。事实上，我应该在更早的时候注意到这个问题，但是即便是现在才发现，也没有什么大不了的。

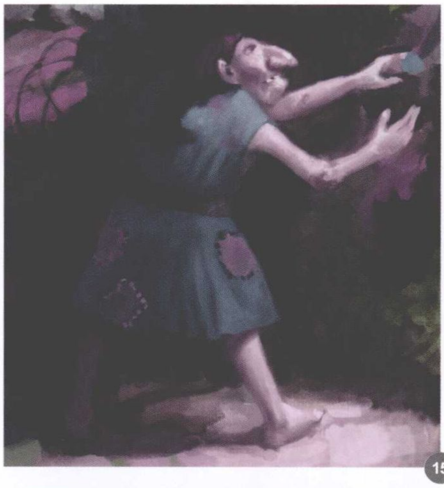
想要纠正这个问题，可以使用变换工具将画布向左侧旋转，然后进行编辑>变换>提交变换的操作，从而保存变换后的效果。但是这种操作有一个问题，就是画布的默认色彩可能从一些边缘部分透过来。所以我所使用的方式是使用Ctrl/Cmd+A选择整个画面，复制画面（Ctrl/Cmd+C）然后再粘贴（Ctrl/Cmd+V）到一个新的图层。我通过Ctrl/Cmd+D操作将选区删除，然后使用变换工具将图层旋转，再提交变换。最后，我将这一图层放到画布上。这种处理方式的优点是原本图像会在边缘部分透过来，所以想要将变化混合进去操作起来就简单多了。

老女巫

我将老女巫塑造成一个丑陋不堪又有些微微驼背的形象，因为她在这个故事当中绝对不是一个讨人喜欢的角色（不管怎样，是她将长发公主囚禁在了高塔之中），这一点是显而易见的。当然，她给人的感觉也不是一个大奸大恶的角色。如果把她描绘成一个白牙上滴着血的老妇人可能会很有意思，但是对于这一具体故事来讲，这样的角色设计似乎有些过犹不及（**图15**）。

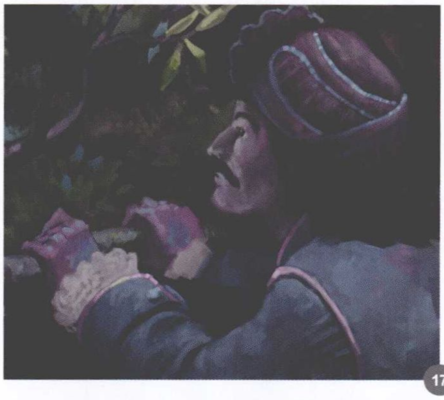
关注关键元素

在长发公主这个故事中，她的扎成辫子的长头发是重点。可以说，长发公主的童话在故事中所占据的意义要高于任何其他人物，包

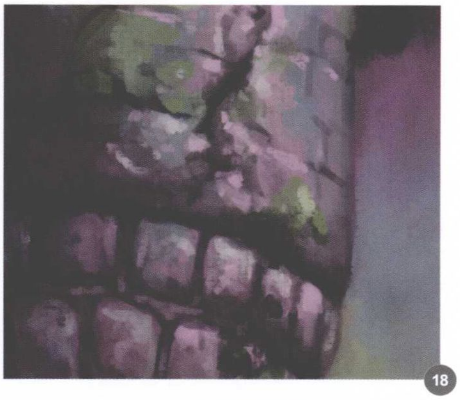


15

16



17



18

19

括长发公主本身，因为如果我们将头发这个元素去掉，整个故事就失去了围绕的中心元素。因此，我决定尝试一些试验性的艺术表现方式（不管怎样，这样的方式至少对我来说是具有试验意义的），用充满活力的玉米黄来突显长发公主的辫子。为了完成这项工作，我可以将整个元素重新画一遍，但我并没有将所有发辫都重新处理一遍的想法，所以我创建了一个上色图层，然后在这个图层上完成绘制工作。完成之后，我将图层的不透明度设定为75%左右（否则看起来会太扎眼），然后将这一图层放到画布上（**图16**）。

王子

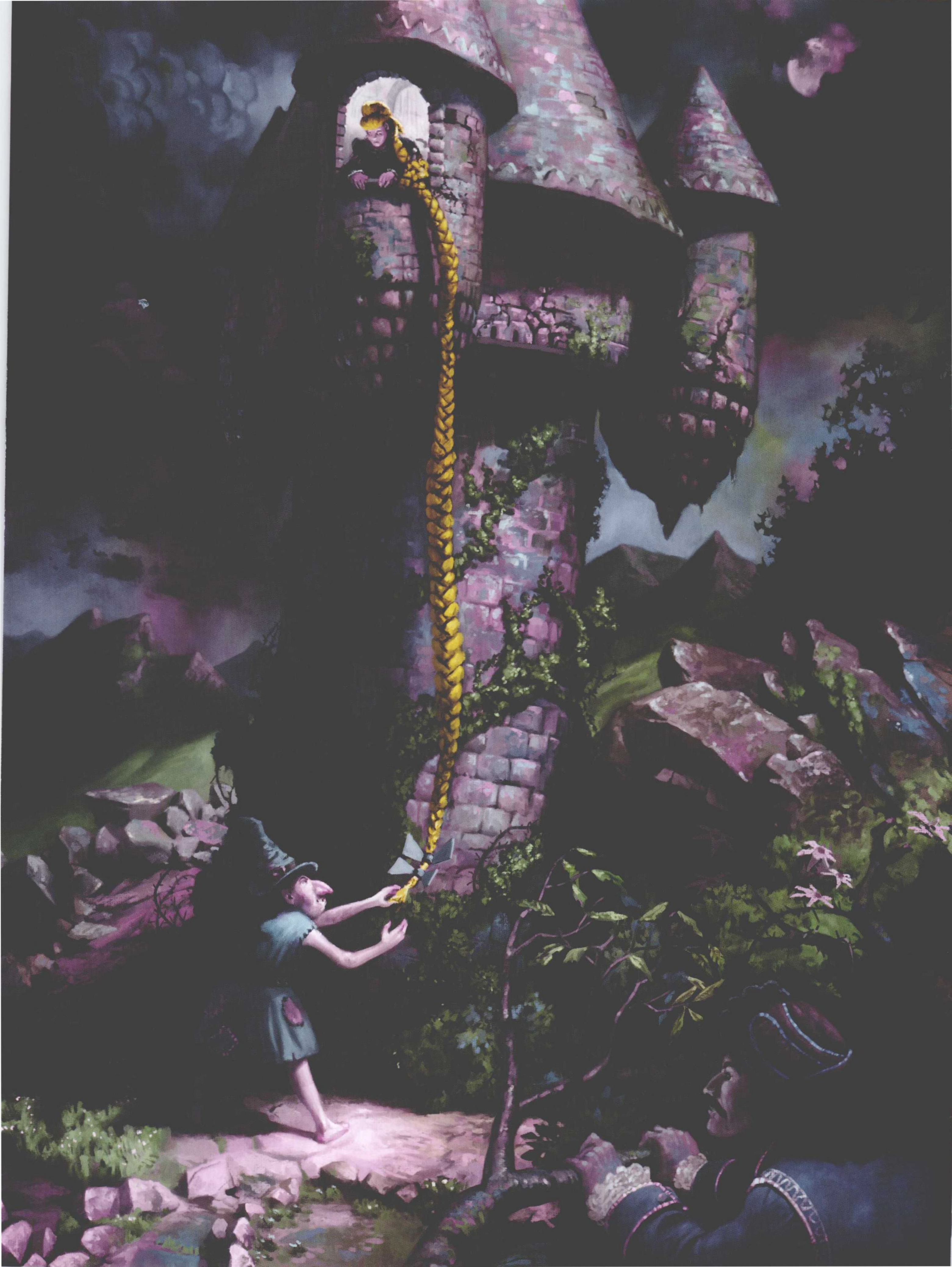
我们在处理王子的过程中面临着一个进退两难的局面。一方面，王子是故事中非常重要的一个角色。而另一方面，他正藏身于阴影当中。换言之，如果我们将太多的注意力牵引到这个角色身上，这就和偷偷摸摸这个前提背道而驰了。但是如果我们过多抹去这个角色的存在感，他就会埋没在树木当中，观众可能根本不会发现这个角色。为了处理好这个问题，我首先用截然不同但是又不会过于明亮的色彩画出了他的衣服，然后给他的上衣加了点儿修饰元素，还添加了体现王子身份的冠冕。与此同时，我尽量保证不会有过于耀眼的元素马上抓住观众的目光。至于照明部分，我再一次强调了场景当中的折射光，从而表现出人物的特征。因为王子置身于阴影当中，所以我们的主光源不会直接影响到这个角色。因此，我们没有利用任何突出的光/暗过渡来吸引观众的注意（**图17**）。

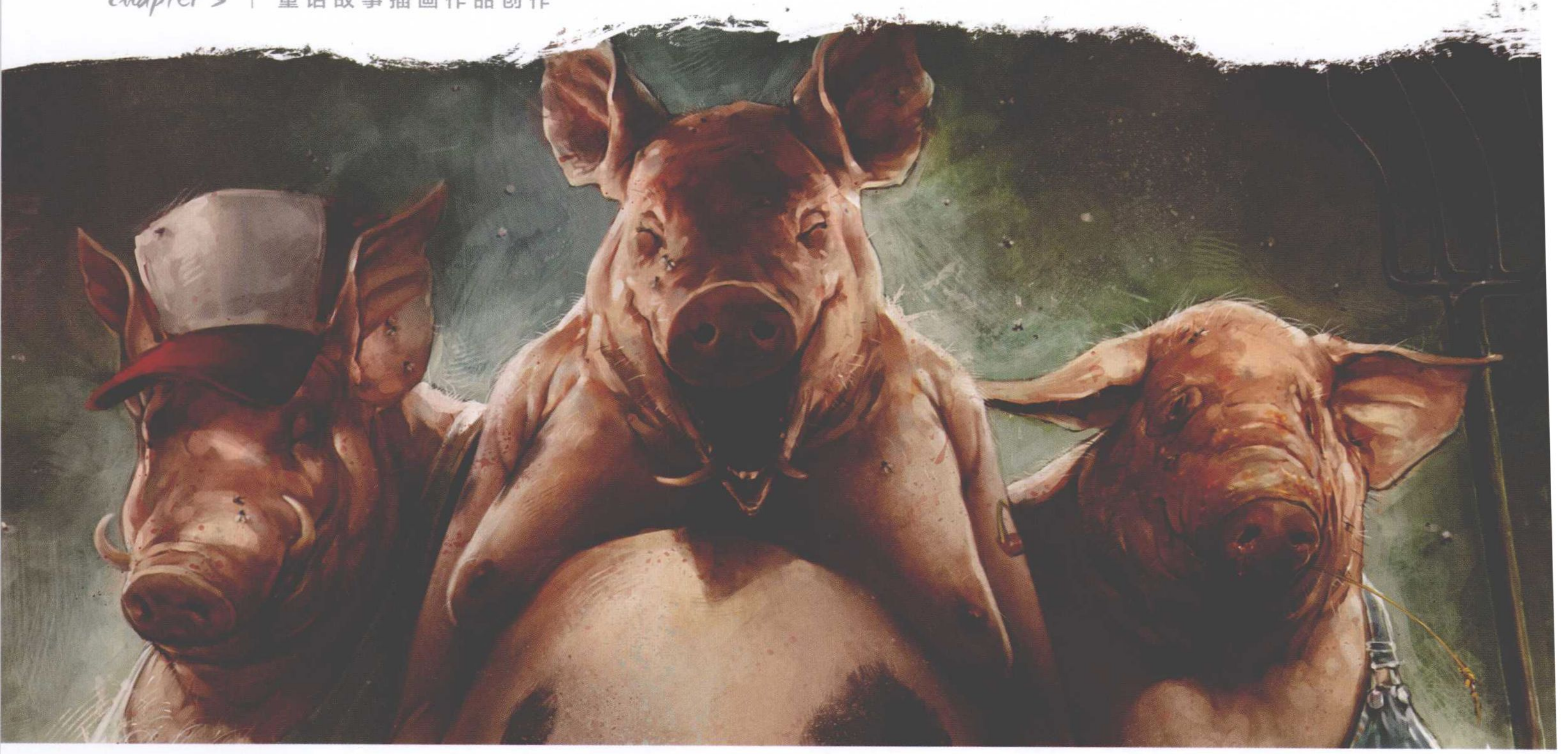
最后的细节

在我感觉以后，角色基本上完成得差不多了，我将画面放大到100%，再检查一遍，然后又在适当的地方添加了一些更为细致的细节。例如，我使用小号画笔加重了岩石结构上的裂缝，以及砖块之间的灰浆（**图18~图19**）。

AOB

最后一个步骤就是我所说的“任何其他事情”步骤，我将图像搁置了两天，然后再重新审视，看看是否能看出什么需要改动或最终处理的部分。我对细节相当满意，但是现在思考了一阵之后，我觉得女巫看起来太像是流浪汉了。所以我给她戴上了一个能吸引目光的女巫帽，从而确保观众可以一目了然地看出来她到底是谁。我还添加了其他细节，如从云朵后面偷偷往外看的月亮，归巢的三只乌鸦。我将画布的尺寸调回最终尺寸（2480x3425像素），稍微提高了一些对比度，然后就为这幅作品画上了句号。这份教程到这里就结束了，希望读者会觉得它确实有用。





三只小猪

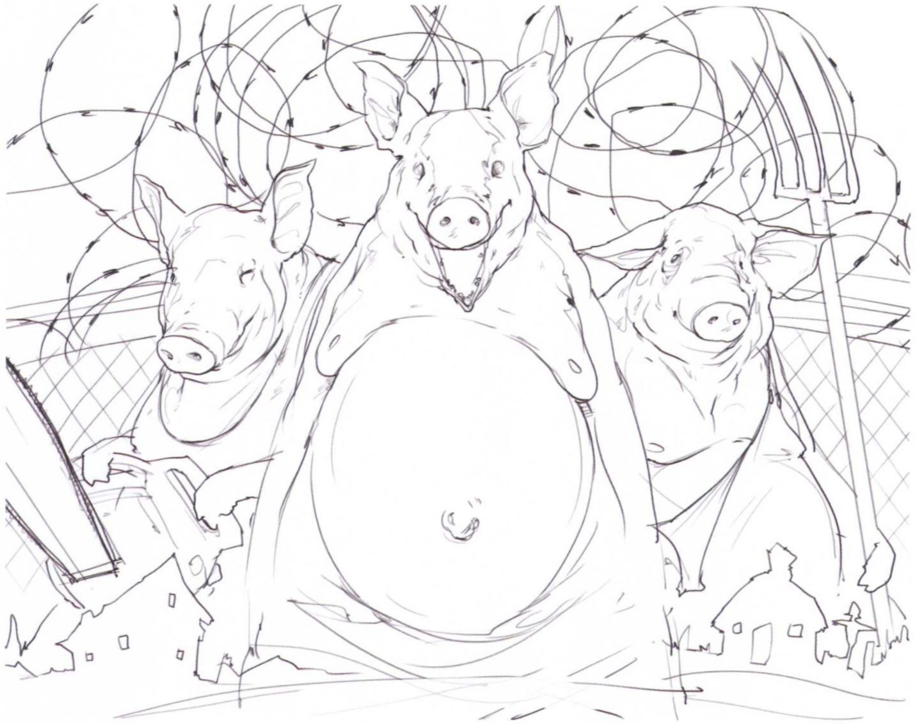
布莱兹·波伦塔（Blaz Porenta）

导言

我一直都在思考这样一个问题，如果我以一种截然不同的形式来描绘面向儿童的童话故事，将其中可爱而又令人想要抱在怀里的角色改编成勇气十足同时具有现实主义色彩的角色，会是什么样子。我决定将这种表现手法应用到《三只小猪与狼》的故事中去，当然会进行一些调整。

理念

在创作新绘画作品的过程中，无论是基于一个现成的故事，还是一个全新的原创故事，我都会试着利用一些元素将观众的目光吸引过来，让他们思考有关作品的问题。对于这幅作品而言，我决定以之前已经在自己脑海中成形的一个想法为基础再加以发挥。在这个故事当中，谁才是真正的坏人？为了让观众同情故事中的狼这个角色，这三只猪看起来就不能流露出一丁点儿友好或可爱的感觉。所以，我决定将它们塑造成三只肥乎乎胖墩墩的乡巴佬，看起来脏兮兮的，无论怎么看都会令人生厌。因为我还没有忘记原版故事当中众所周知的将这三只猪区别开来的特征，我决定让住草房的猪拿着一根长柄草耙，将住木屋的猪塑造成伐木工人，将第三只猪也就是最聪明的猪塑造为砌砖工人，并且将它放在画面的最前方。



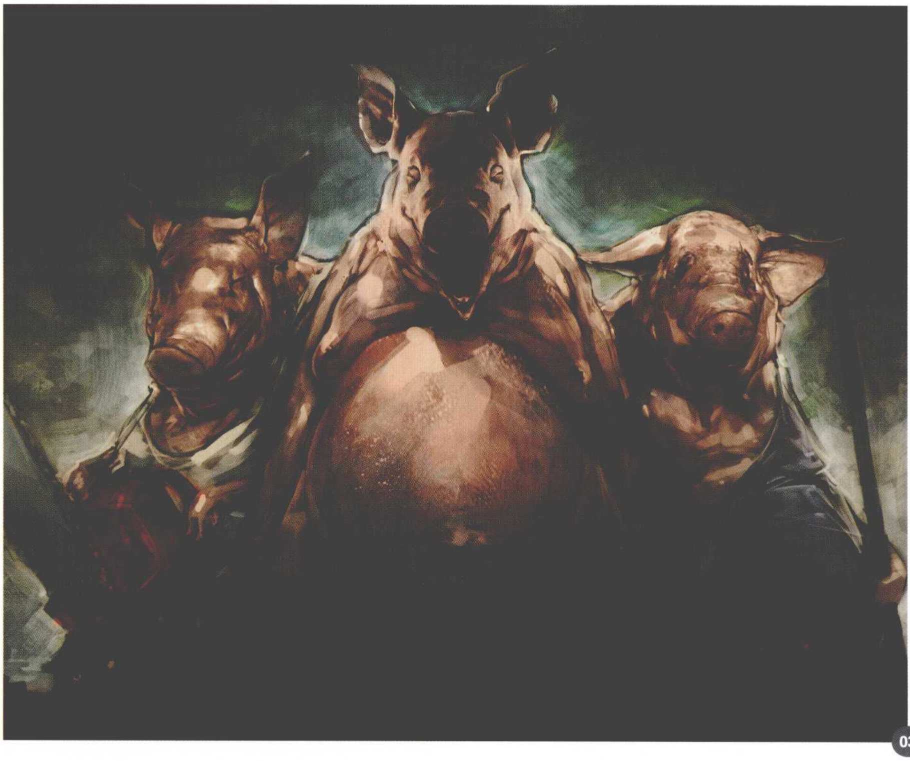
01

现在，主要理念已经设定好了，就可以开始制作草图了。在创作作品的过程中，我通常会从一些分散的笔触入手来进行绘制，等待着元素慢慢地跃然纸上，告诉我如何推进作品。因为我已经知道自己会如何处理这张绘画作品。我从粗略的线稿入手，在此基础上继续深化作品。这并不意味着最终作品看起来会和草图一模一样。但是如果我们可以在这个阶段就将角色设定完成，绘制环节所需的时间就会大大减少（**图01**）。

采用现实主义的表现方式意味着艺术家需要进行大量的观察，同时需要对正在绘制的主题有一个深入的认识。如果一样东西你已经画了一百次，那么你的脑海中可能已经形成了一个清晰的印象。而如果一样东西你还没有画几次，我还是强烈建议你利用一些图片作为参考资料。现在每个家庭都安装了互联网，也都有数码相机，所以想要找参考资料并不是什么大问题。尽自己的努力多搜集一些图片，然后认真地加以分析研究，而不是照猫画虎。通常情况下，不同照片的光源、角度以及色彩暖度都有所不同。如果你只是简单地生搬硬套，那么最终的绘画作品看起来就像是一份低劣的拼贴画，不管你的绘制技巧有多么高超。

“我希望达到一种现代惊悚电影海报一样的绘画效果。所以我想用绿色的单色区间，同时让画面中的一些区域可以跳出来。”

02


03

灰阶

重新回到绘制流程这个话题。现在是时候来制定灰阶方案，同时为图像寻找合适的色值了。重要区域要能够最大程度地捕捉观众的目光，如三只猪的脸部和它们的体形。因此需要在它们周围建立鲜明的对比，这样的操作是必不可少的。其他没有那么重要的区域可以混合在一起，或者是隐藏在画面后部的阴影之中。在这个阶段，我开始尝试不同的材质和一些自定义画笔，思考自己到底想要达到什么样的效果（**图02**）。

添加色彩

在对色值满意之后，我马上加入了一些色彩。通常情况下，我在这个环节会使用颜色与叠加图层混合模式。颜色图层混合模式用于选择主要色彩，而叠加图层模式则用于加强色彩，并且让色彩更加生动，和图像中的区域形成对比（**图03**）。

你所选择的颜色决定了画面的整体氛围。因此，要选择有助于突出自己构思的色彩，这一点至关重要。我希望达到一种现代惊悚电影海报一样的绘画效果。所以我想用绿色的单色区间，同时让画面中的一些区域可以跳出来。在这些区域，我用了一些偏暖的色相，如红色和浅橙色。

细化图像

接下来就到了绘制流程中的润色环节。再次强调，如果你正在完成的主题并不是你曾经三番五次尝试过的，就可以寻找一些图片参考资料来帮助自己。这样的做法可以帮助你重新塑造一些微小的细节，而正是这些细节决定了作品效果只是过得去，还是逼真到令人觉得真实可信。研究不同的褶皱和材质，同时观察不同的材料折射光线的效果。这个环节可能是最耗费时间的，但也是最有意思的（**图04**）。

我永远不会将自己限制在草图底稿上。草图只不过是一个不错的起点，我在后续环节总是尽量寻找是否可以进行一些提升，是否可以通过某些改动让最终绘画作品呈现出更好的效果。一开始，我的想法是将狼皮扔在这三只猪面前，但是后来又觉得这样的表现方式过于直白。我决定采用一种更为含蓄的表现形式，让狼成了砖石之间灰浆的一部分。那些无法明明白白看到，但是却能够引起观众无限想象的，才是最有力的，这样要比将所有事情都一目了然地呈现在眼前来得好（**图05**）。

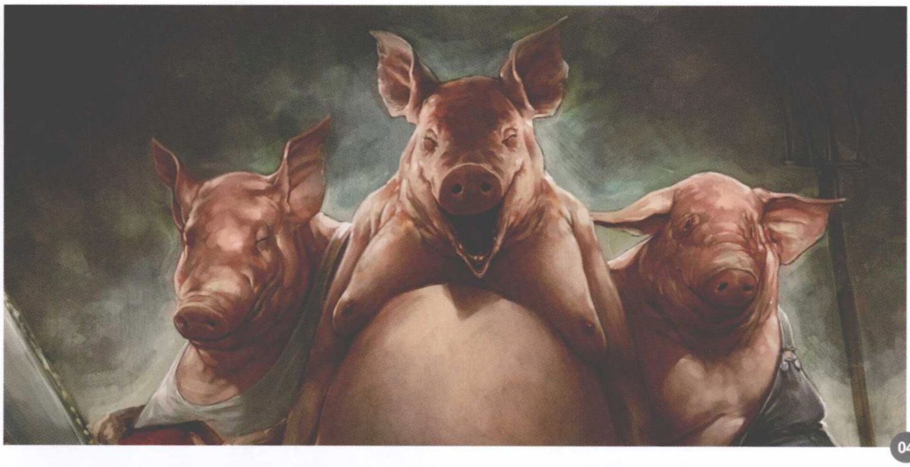
另外一个重要的事情，就是在绘画作品中融入更多的想法，从而让三只猪之间可以彼此区分开来，让它们显得各有千秋，同时也能暗示出它们所从事的职业（**图06~图08**）。

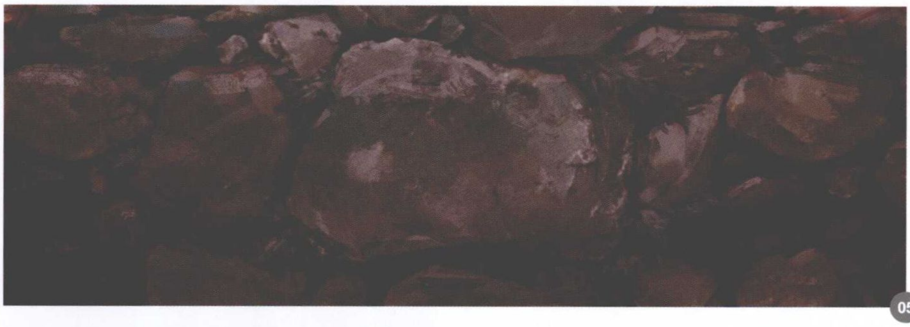
因为住草房的猪应该是脑袋最不灵光的，所以我把它塑造成了一个傻兮兮的形象——它的脸上都是疙瘩，鼻孔里还留出了黏液。住木屋的猪是一个伐木工人，带着卡车司机的帽子。我将它表现为一个胡子拉碴的粗人，长着两颗利牙，看起来就像胡子一样。最后一只，也是最重要的一只，是三只猪中最聪明的，也是最有自信的。所以这只猪的脸上溢满了笑容，獠牙经过打理，我还利用一些黑块让这只猪从其他两头当中脱颖而出。

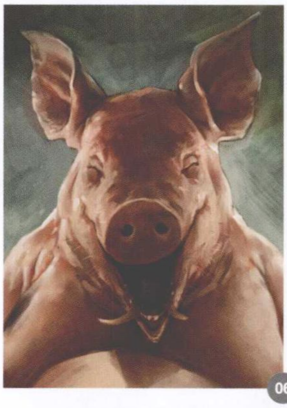
在这个阶段，我还开始了对背景部分的处理，在三只猪的背后添加了松树林和谷地，从而进一步将角色突显出来。我还在长柄草耙和电锯上下了点儿功夫，在三只猪的头部周围加上了苍蝇，并且在其中一只猪身上加上了快餐连锁店的标志，作为复活节彩蛋。这样做的目的并不是打广告，而是为了暗示它们古怪的本性，表现出它们绝非善类的特征（**图09**）。

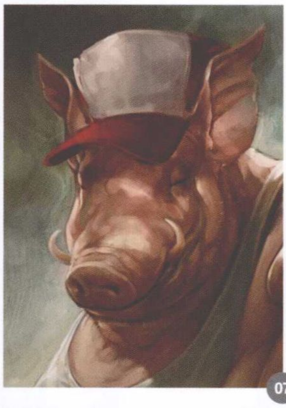
最后的阶段就是进行最后的修饰。我检查了一下是否有些元素过于突出，同时思考如何将画面中的所有元素都结合在一起，呈现出一个浑然天成的整体。想要达到这个目标，通常情况下都需要利用曲线进行一些色彩调整，意味着需要在整个画面上添加一些带颗粒的材质。一定要小心，不要犯过犹不及的错误，因为这种错误比较常见。将材质想象成另外一种笔触，在需要的时候再使用，不要将错误覆盖起来，或尝试着将图像中的某些部分替换掉。材质的作用有助于更好地表现材料，否则我们就不应该使用肉眼可见的材质（**图10**）。

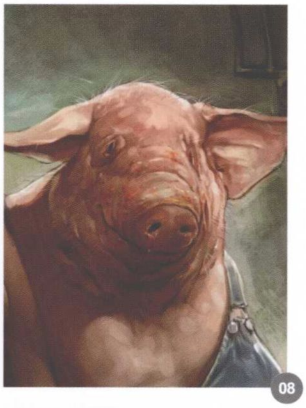
我希望读者可以从这份教程当中学到一些东西，也可以在整个阅读过程当中获得乐趣，就像我在绘制这三只“小”猪的过程中一直心情愉悦一样。


04


05


06


07


08

09

糖果屋

布莱兹·波伦塔

导言

坦白说，我在最开始创作这幅作品时相当挣扎，在早期环节也是如此。我无法决定到底要表现故事中的哪个部分，也不知道要采用什么样的表现手法才能表现得更加黑暗，更加罪恶。我的脑海中有不计其数的想法，如姜饼小屋被熊熊烈火所吞噬，或者格莱特将老女巫推到火海当中。就在这时，灵光闪现，最终的构思来敲门了！我在这份教程中想要加以说明的最终想法就是这个。

在摒弃了火海中的房屋这个最初的想法之后，我绘制了一幅草图，画面中女巫将汉塞尔推向死亡，而格莱特像鬼魂一样站在画面背景中稍高的位置（**图01**）。和《三只小猪》的教程一样，这幅绘画作品也是从线稿入手。我先为三个主要角色建立了一个大致的构图。在这个阶段还没有勾勒任何其他元素，因为按照我的想法，背景部分应该是全黑的，惟一的主光源（也就是他们面前的火光）位于画面左侧（**图02**）。

01

02

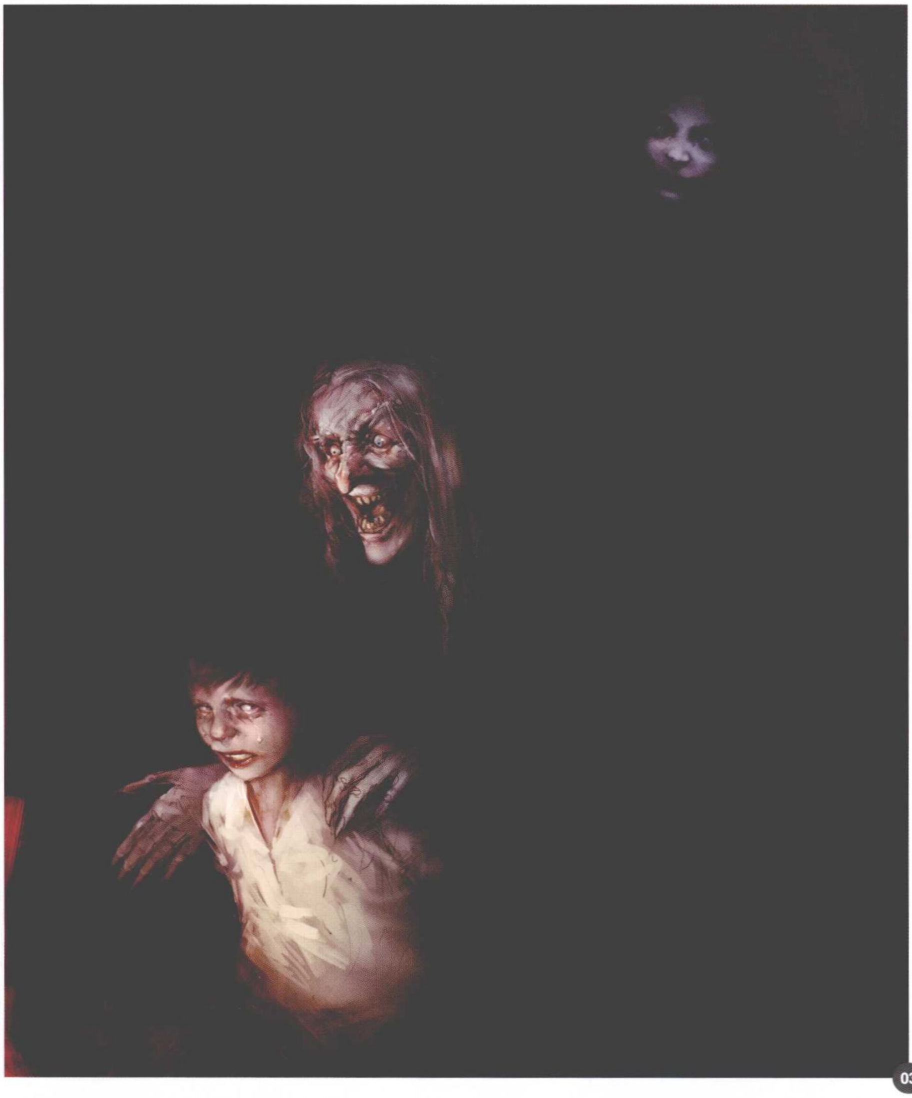
这种绘画风格实际上属于明暗对比法，和卡拉瓦乔（Caravaggio）与伦勃朗（Rembrandt）这样的绘画大师惯用的风格相差无几。与平时的处理方式一样，我先利用很短的时间快速完成了一张灰阶图像，设定了基本的色值和对比效果。在这个阶段，我没有加入任何微小的细节部分。虽然我一开始对线稿的构图比较满意，但是随着图像的不断推进，我开始发现线稿中存在的一些问题。背景部分的黑色实在过于强烈，就好像随意布置在画面中一样，是时候进行一些修改了。

为了纠正发现的这些错误，我将格莱特的位置进一步左移，并在角色的身后添加了弧形的光线，以暗示角色置身于某个房间当中。我还在左下角添加了一些红色，表明炉火所在的位置，暗示了图像中融融的暖意（**图03**）。

在灰阶图像基础上进行创作的过程中，我通常情况下会使用Photoshop中的颜色与叠加

图层混合模式。使用颜色混合模式的目的是添加色彩，而使用叠加混合模式则是为了可以让对比效果可以突显出来，同时让色彩显得更加鲜明生动。虽然我在这幅作品中主要使用了暖色，但是我没有忘记添加一些偏冷的色相。加入了这些偏冷色相之后，就可以使旁边的橙色和红色看起来更加生动。通过利用构成对比效果的暖色，就可以给图像中的故事加入更多内容。正如我在前面所提到的，我希望格莱特看起来像个鬼魂，因为在她心里正准备将女巫扔到火里。

“汉塞尔的身体姿势告诉我们，他看到女巫脸上所浮现出的冷笑后，既震惊不已，又惊恐万分。而格莱特的面部表情则镇定自若，面对可能到来的危险并没有躲避。”


03

虽然整体而言，图像在不断推进，但是我对于画面效果还不是十分满意。构图的部分过于薄弱，主要是因为三个角色都面朝相同的方向，牵引着观众的视线跑到了作品以外，而不是让他们的目光陷入作品中无法自拔。因为这样的构图行不通，所以我决定尝试一种全新的构图方式，并在此基础上绘制故事的另外一个组成部分。我决定在绘画作品中表现孩子们第一次遇到老女巫的时刻，我希望可以捕捉到他们的反应和心中的忐忑。汉塞尔的身体姿势告诉我们，他看到女巫脸上所浮现出的冷笑后，既震惊不已，又惊恐万分。而格莱特的面部表情则镇定自若，面对可能到来的危险并没有躲避，这样就可以吸引着观者产生身临其境的感觉（**图04**）。

现在，我对画面效果很满意，于是决定继续进入到细节部分，同时开始描绘角色、服装并确定最终的配色方案（**图05**）。这是绘制阶段另一个存在高度风险的环节，艺术家很可能会陷入画面中的某一个组成部分走不出来。通常情况下，这就意味着绘画作品整体效果行不通。因此，我们要采取系统的工作方法，并且保有耐心。最终肯定会进行到绘制睫毛和所有反光效果的部分。建立基本的形态并且确定

04

05

06

所有光源。时不时地检查全尺寸的画面效果，不要在某一个特写部分花费太长时间。一旦这项工作完成之后，就可以过渡到细节的部分了（**图06**）。

> “在自然界中没有百分之百的黑或者白，画画也一样，否则颜色看起来会显得过深。”

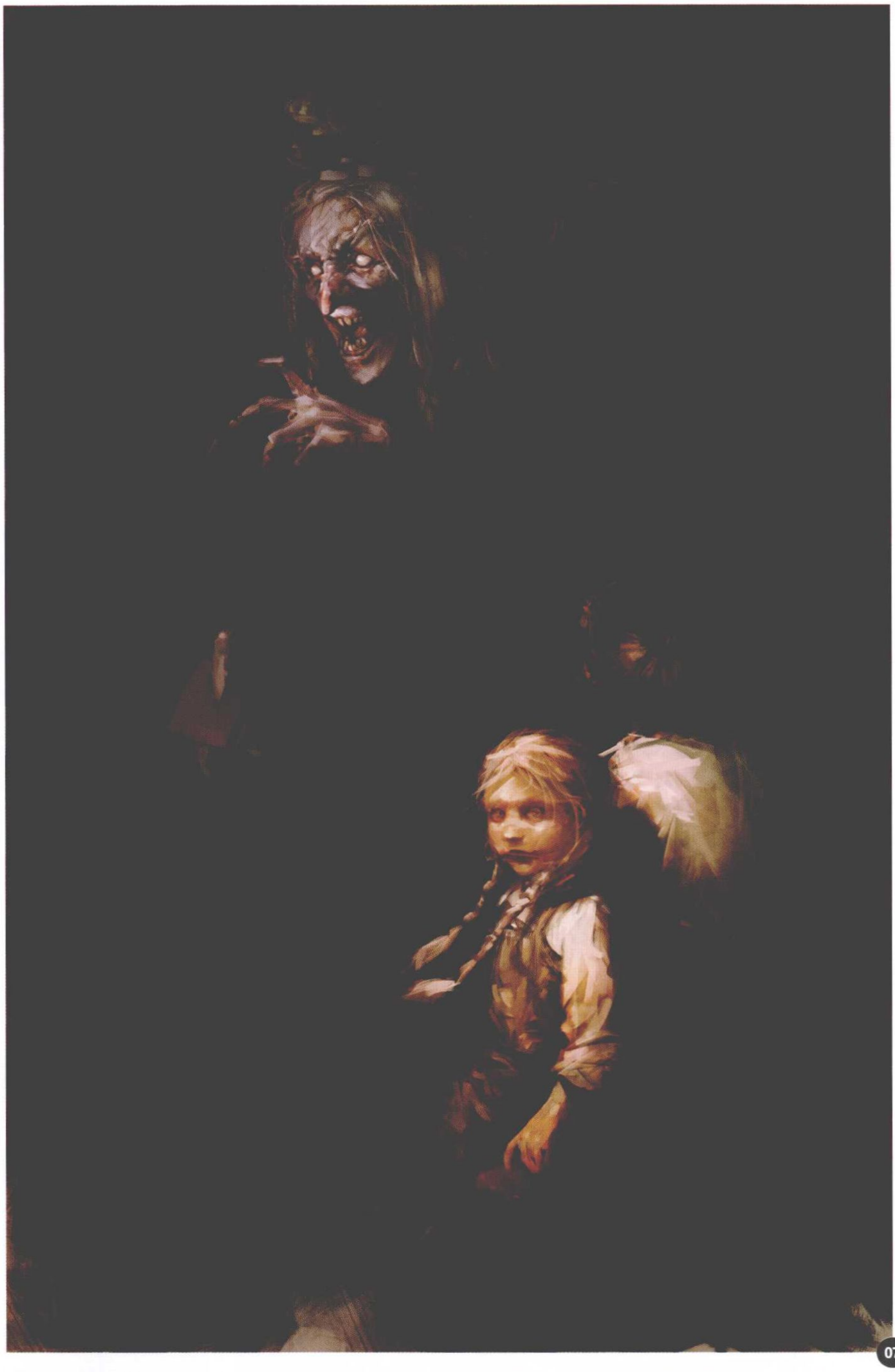
在接下来的环节中，我将画布放宽了一点，因为我觉得角色看起来有些拘谨。另外，我还使用一些随意而粗略的笔触勾画了角色的边界部分，暗示角色框架背后还有其他东西。另外，我还在图像所在图层的上方新建了一个混合模式为“叠加”的黄色/橙色图层，这种方法可以形成温暖的色调并且将所有主要光源色彩融合在一起，这样的方法虽然简单但却很有效（**图07**）。如果绘画作品中的白色太多，利用叠加混合模式就无法达到你想要的效果。如果真的是这种情况，将画面调暗一点。正如我的美术老师曾说过的：“在自然界中没有百分之百的黑或者白。”画画也一样，否则颜色看起来会显得过深。

虽然按照计划，背景部分应该完全陷入黑暗当中，几乎是全黑的。但我意识到如果在女巫的背后暗示墙壁的存在，不仅能改善画面的纵深感，同时还可以让女巫的影子投射到墙壁上，相当于又多了一个构图元素（**图08**）。

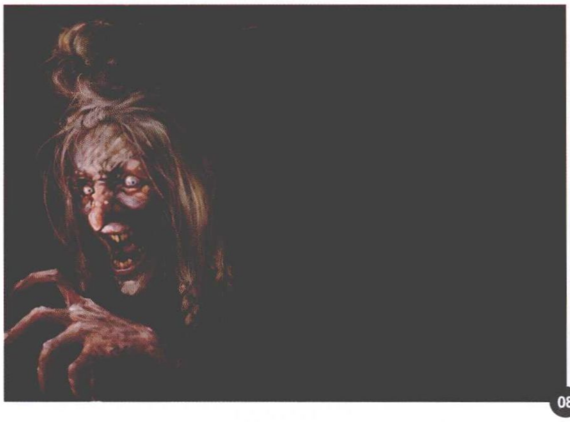
老女巫手里的饼干替换成了一个用头骨做成的罐子，里面装满了糖果，不仅加深了危机感，而且还突显了女巫的邪恶感。另外，我还让小女孩的手中抓着一块饼干，看起来就好像是一颗鲜血淋淋的心脏一样，当然，这也可能是一块夹着草莓酱的饼干。我还设计了饼干和小女孩的嘴角看似滴血的效果，暗示她即将采取的可怕行动，同时也代表了这个角色誓将存活下去的决心（**图09**）。

在最后一个步骤，我开始利用细节来修饰每一个元素，添加角色的位置主要还是按照需要。我还借助添加高光的方式让某些元素从背景中跳出来，并且添加了一些材质，从而让绘画作品显得更有生气（**图10**）。

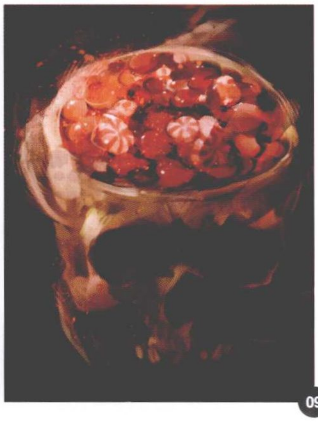
坦白说，我在最终环节过于关注对女巫脸部的处理，以至于到最后这个角色看起来就像



07



08



09

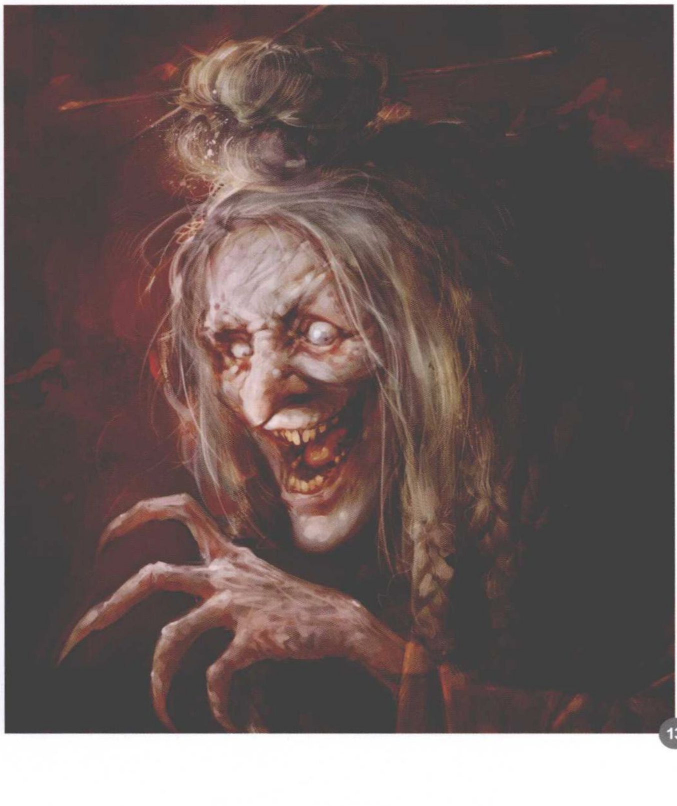
10

11

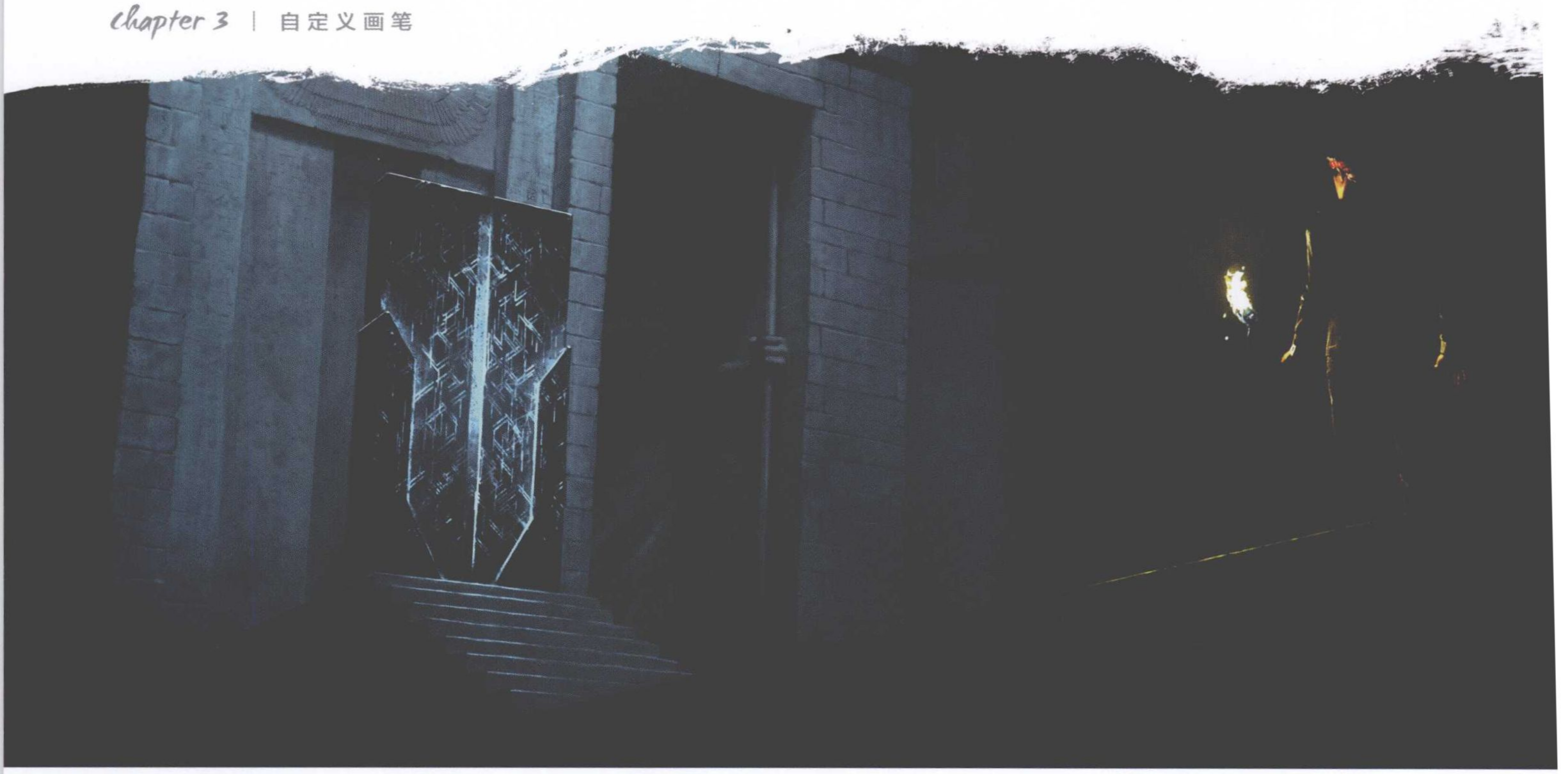
戴了一个面具一样（**图11~图13**）。这也体现了我之前所介绍的原则的重要意义：总是隔开一段距离来审视自己的作品。如果一幅绘画作品的整体效果不佳，那么细节就成了这幅作品中重要程度最低的元素。

我希望大家能喜欢我的作品，就好像我在整个绘制过程中得到了乐趣一样。另外还要由衷地感谢3DTotal团队，感谢他们给了我这样一个难得的机会来针对这个众所周知的故事绘制一幅作品，也感谢他们给予我按照自己的想法来诠释作品的自由。

12



13



埃及科幻场景

蔡斯·斯通（Chase Stone）

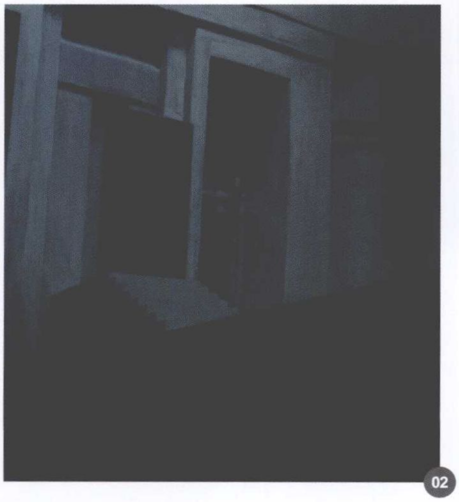
导言

这份教程的目的就是展示一位探险家在埃及墓葬中发现一些疑似外星遗迹的东西。我将会向读者介绍自己是如何绘制这幅作品的。确切来讲，是讲解自定义画笔和图案将如何加快流程速度。

草图绘制

一开始，我就利用一张粗略的草图将自己的想法呈现了出来。对于外星遗迹的部分，我决定选择方尖碑的表现形式，这样的灵感来源于电影《2001：天空漫游》，在此基础上，我还在方尖碑上添加了一些发光的外星文字。我尝试了几种不同的方案之后才找到自己喜欢的设计。最终的设计方案就是采用仰视角度，同时使用几种不同的光源，而配色方案则主要以青色/黄色为主。在理想状态下，你应该在这个阶段就完成所有的试验，因为如果等到后续阶段才想到这项工作（我在很多时候就会遇上这种情况），最后的结果很可能会让你感到垂头丧气（**图01**）。

01



02

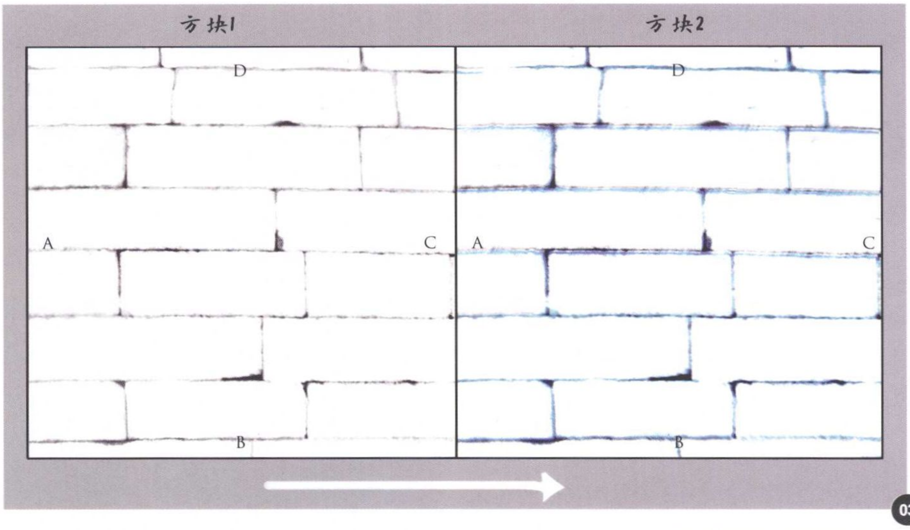
一旦草图的效果看起来还不错，就可以制作一份透视坐标，然后加以细化，定义墙壁和楼梯的结构（**图02**）。因为我知道自己将会

在这些表面上使用图案和材质，所以试着尽可能保证色值的准确性，并处理好阴影和大气透视的部分。这样的处理方式会降低后续环节的难度。

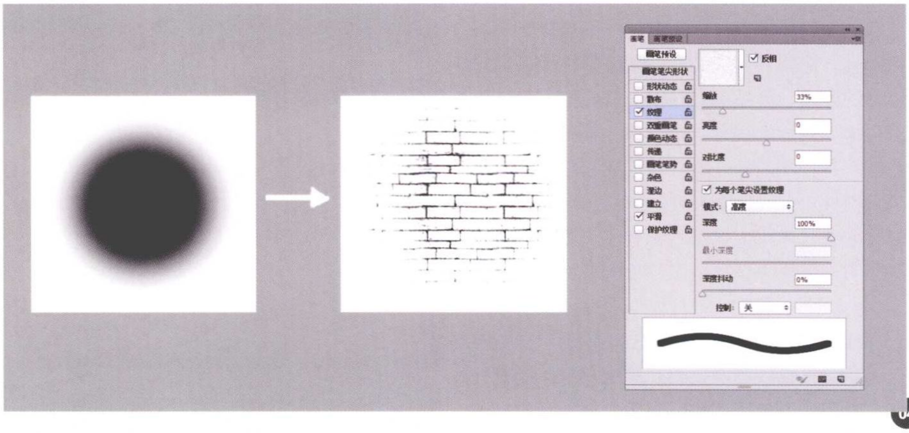
制作重复图案

好了，我现在已经绘制出了一面白墙，透视的效果不错，而且色值基本也已经大致确认。现在，我就需要将砖石表现出来了。问题是，没有人想要手工绘制一百万块砖石。幸运的是，Photoshop可以帮助我们完成这项工作。但首先，我需要制作一个重复的砖石图案。

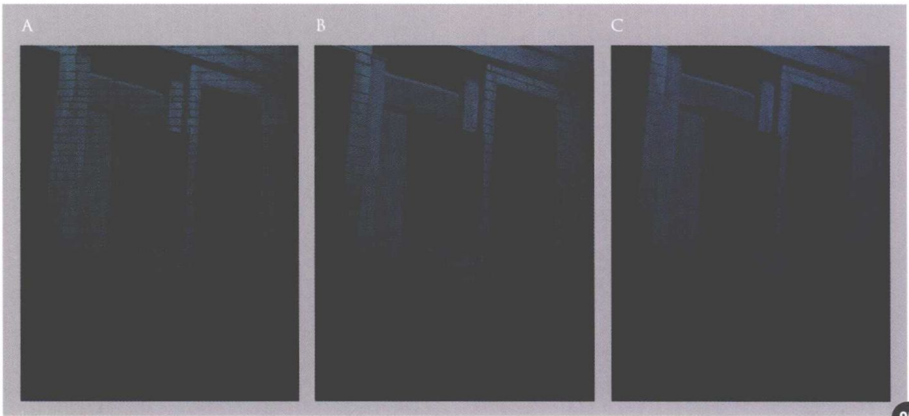
假如你手头有一些砖石的图片或绘画作品，但其中的拼贴效果却不太好（以这一问题举例）。首先，你要完成的第一项操作就是在方形画布的Photoshop文件中打开这张图片或绘画作品。如果是图片，将所有的元素都勾勒出来，砖石的轮廓除外。你不需要处理摄影材质，如**图03**中的方块1所示。同样，出于版权考虑，一定要保证这张照片是自己亲自拍摄的。将画布（而不是图像）放大到原本尺寸的三倍，从而有足够的空间施展拳脚，然后将图案复制到另一个图层（我们将其命名为方块2）。将方块2拉到右侧，这样方块1的C边就临近方框2的A边。现在调整方块2（只调整方块2），使其与方块1混合。



03



04



05

> “使用图案和画笔的关键就是要倒回去对它们进行一些手动处理，否则最终的效果看起来就只是单调的平铺，电脑制作的痕迹也会过于明显。”

图03中的蓝线代表了我进行的改动。因为我们在这个阶段处理的只有线条，所以改动看起来非常不易察觉。在完成了出色的过渡效果之后，将方块2移回到方块1，然后合并。现在重复这一过程，不再将复制后的图像移到侧边，而是将它向上移，这样方块2的B边就和方块1的D边重合了。一旦这些边都完美地契合在一起之后，将复制后的图像拉回到方块1，合并图层就大功告成了。这样就完成了重复的图案。我好像让原本挺简单的事情听起来更复杂了，在这里为此道歉。

现在进行“编辑>定义图案”的操作。当图案设置完成后，将图像转化为可以应用于画笔的材质。接下来，找一把大号的自定义软头画笔。打开画笔面板，启动材质。选择砖石图案，然后将深度调高，再将比例调整到合适的程度（**图04**）。这样的处理方式会让我们从真正意义上将图案绘制到图像上；只是要保证它要落在自己的图层上，如**图05**中A所示。

现在，进行“编辑>变换>透视”的操作，然后调整图案，直到与作品的透视效果匹配为止，如**图05**中的B所示。对于消失点不同的表面，你需要分开进行这项操作。接下来（这一步骤非常重要）就是在此基础上作画，如**图05**中C所示。使用图案和画笔的关键就是要倒回去对它们进行一些手动处理，否则最终的效果看起来就只是单调的平铺，电脑制作的痕迹也会过于明显。整个流程大概会花费不到十分钟，这与将所有的砖石都一块一块地画出来相比要好得多。

但还有一些元素是需要画出来的。雕塑完全是用粉笔画笔绘制的，其中进行了一些修改（**图06**）。但是B看起来有些奇怪，所以我添加了一根权杖，这样埃及守护者雕像看起来就顺眼多了。

外星文字的绘制

理想状态下我希望方尖碑上的文字看起来就好像具有一定的韵律和道理，而不是一看就像是人类文字中的字母。我没有直接将图案画出来，而是创建了几个非常简单的自定义画笔来完成基础工作。实际上，我只不过是将直线定义成了画笔，然后开启了散布功能。

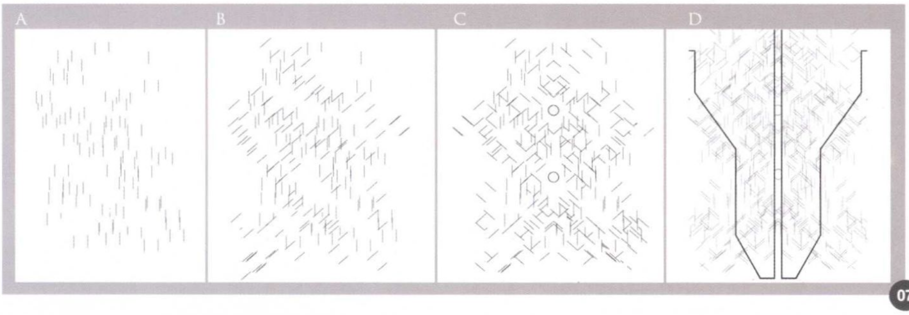
首先，我在对应的图层上画了两条垂线（**图07**）。接下来，我在另一图层上用斜向画笔完成了同样的操作，再将这一图层复制后进行翻转，这样对角线的方向就正好相反。通过这样的处理，我就可以获得一些看似非常随意但也是半对称的线条。接下来，我将这些图层合并起来，然后将一些线条连接起来，将其他线条擦掉，从而让画面看起来更加规整。为了让画面看起来可以更加井然有序，我将图案限制在了一个整体而言对称的形状里。

我将这一图案引入自己的作品，作为一个完整的千鸟纹图像，看起来就好像是砖石一样，然后，再使用透视工具将这一形状放在适当的位置。接下来，只需要将图案的某些部分删掉，让某些区域看起来比其他区域明亮，从而产生一种波光粼粼的视觉效果（**图08**）。

这些墙壁看起来还显得有些过于无趣，所以我又创建了一种浅坑画笔为表面添加一点儿多样性（**图09**）。我又一次开启了散布功能，然后运用了些许的角度抖动。我在一个新图层上画了几笔，这样就可以生成浅坑形状随意组成的组合。接下来，我将这一组合的不透明度下调到10%左右。我希望效果看起来并不明显；因为我的目的只是简单地让表面呈现出一些差异。

为了烘托积满尘土的氛围，我用同样的流程进行了处理，但这次使用的是带纹理的画笔，这个画笔是我利用一幅画布的照片创建的（**图10**）。再次强调，这个步骤的关键词还是不易察觉。材质能够让表面呈现出一定程度的视觉多样性，而这种多样性可以将画面中的各个元素集合在一起。

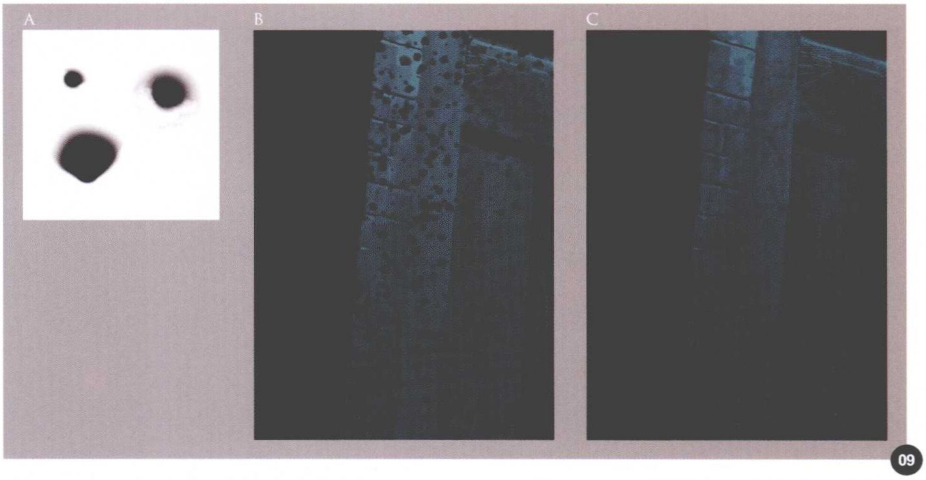
06



07

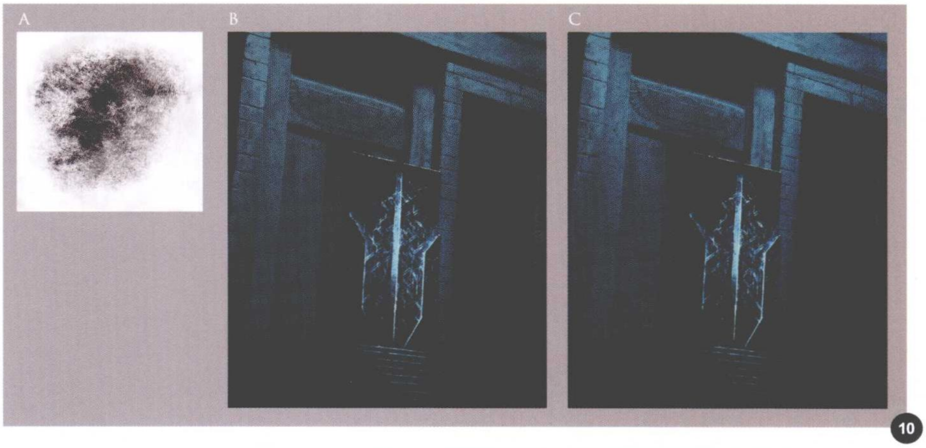
08

最后，我用与绘制砖石同样的流程，在墙壁上添加了象形文字图案。并利用透视工具将这一部分进行扭曲，然后再从这一图层将其彻底擦除。这个图案很容易干扰到观众的注意力，因此我需要确保不让这个部分喧宾夺主（**图11**）。



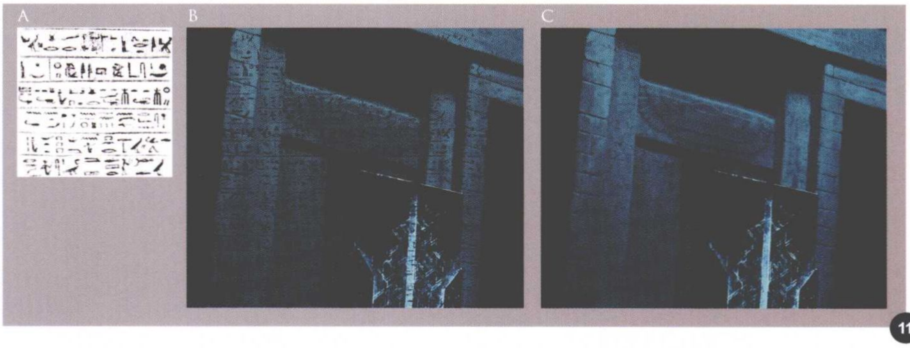
09

> “最后的环节，也是最重要的环节，就是绘制一身是胆的探险家。我非常想要给他戴一顶男士软呢帽。但为了避免这幅作品沦为《印第安纳·琼斯》（Indian-aJones）的同人作品，我最终还是选择了具有中东风格的头巾。”



10

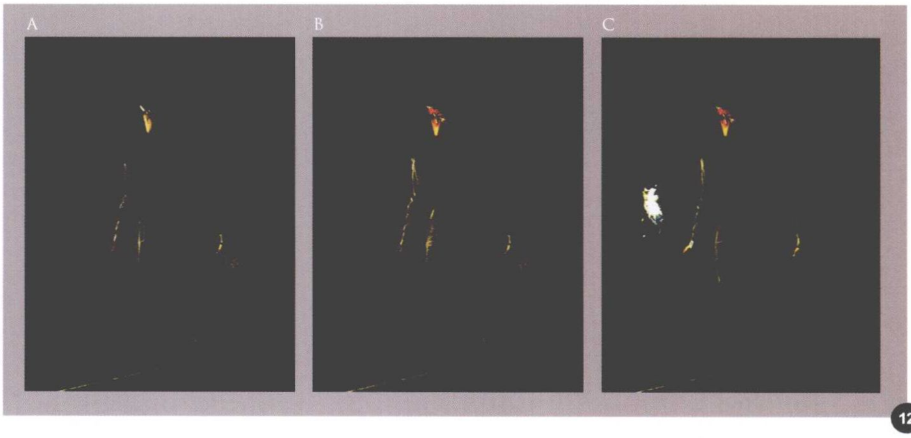
最后的环节，也是最重要的环节，就是绘制一身是胆的探险家。我非常想要给他戴一顶男士软呢帽。但为了避免这幅作品沦为《印第安纳·琼斯》（Indiana Jones）的同人作品，我最终还是选择了具有中东风格的头巾，而这种头巾本身也散发着一种特有的魅力。和雕塑一样，这部分也是用粉笔画笔直接绘制的（**图12**）。



11

读者可以从www.3dtotalpublishing.com网站下载自定义画笔（ABR），作为这份教程的辅助材料。这些画笔都是使用Photoshop CS3软件创建的。

FREE RESOURCES
Download from:
www.3dtotalpublishing.com



12

夜战

理查德·蒂尔伯里

导言

这份教程的主题围绕的是在城市环境中发生的某种冲突，但表现形式带有科幻小说风格。对于这幅作品而言，我将重点描绘一个孤身一人和自己所在部队走散的士兵，他藏身于前景中，希望可以躲开不断逼近的敌军搜查人员。

这一练习的主要目的就是创建一系列的自定义画笔，这些画笔有助于给绘画作品增添一份活力，有助于创造一些细节并塑造一些形状。自定义画笔可以为绘画作品增添材质层面的现实主义感，其用途不仅局限在特定形状的绘制上，同时也可以给表面甚至整个画布带来差异。自定义画笔可以用来完成某项具体的工作，像描绘云朵、烟雾，或者在很多情况下，仅仅是为笔触增添一种更为随意的特征。另外，使用自定义画笔还可以高效重复某些图案 / 材质，进而精简自己的工作流程。

每次创建新画笔时，都可以将它们保存在资料库（如果喜欢，也可以保存在“虚拟工作室”），这样未来遇上类似的工作就可以信手拈来了。

在这份教程讲解中，我的主要目的就是向读者朋友们展示如何按照具体的工作要求来制作自定义画笔；另外，希望同时也可以让读者朋友们认识到自定义画笔作为绘图辅助工具的价值。

01

草图绘制

在创建人和自定义画笔之前，我勾勒出了大致的构图，并且建立了初步的配色方案。因为这个场景所表现的是两大对立派系之间的战争，所以应该包含火焰和硝烟这样的元素，一般兵连祸结的战争环境都是这样的。

图01展示了初步勾勒的效果。一条街道向远方延伸，右侧是高墙，而左侧则是一系列的立柱。我选择温暖的配色方案来反映火焰，而这些火焰最终将照亮整个画面。这些形状都是用一些标准的圆头硬刷和粉笔画笔勾勒的，另外在画笔画板中也开启了双重画笔功能。

在**图02**中，你可以看到开启了双重画笔的画笔设置。如果使用的是单一的系统自带粉笔画笔，就可以通过在这一部分改变第二画笔的方式来改变笔触和笔迹。我一般会在初始阶段进行这样的操作，从而让整个画面呈现出随意感。

创建自定义画笔

既然我已经完成了一个临时的构图，就可以开始创建一个新画笔，用于绘制一些具体的元素，如逐渐逼近的一群人。因为这些角色离观众的距离较远，基本上只能看到轮廓，所以应该设定一种画笔，让我随时都可以迅速添加更多角色。使用这样的画笔会降低创作的难度。

为了节约时间，同时避免需要手工创建，我扫描了从3DTotal图片库免费下载的图片，找到两张合适的参考图片作为自己创建自定义画笔的起点（**图03**）。我围绕着箭头标出的战士创建了一个大致的选区，然后将这些选区粘贴到一个新文件中。接着，我重新调整了他们的比例，然后用纯黑色将其转化为轮廓。

为了在此基础上创建自定义画笔，我围绕着图形设定了一个选区，然后进行“编辑>定义画笔预设”的操作，之后再命名自己的新画笔。为了能找到新画笔，选择画笔工具，然后单击顶端菜单上的小缩略图，就可以进入画笔预设选择器。向下滚动到最底端，就可以看到自己创建的新画笔了（**图04**）。

为了细化并进一步定义自己的画笔，通过单击右上角的小菜单符号来切换画笔画板，之后就会打开面板，与图中所示相似。你可以在这里调整画笔，并且控制画笔的应用方式。但是对于具体的画笔而言，几乎没什么需要调整的。

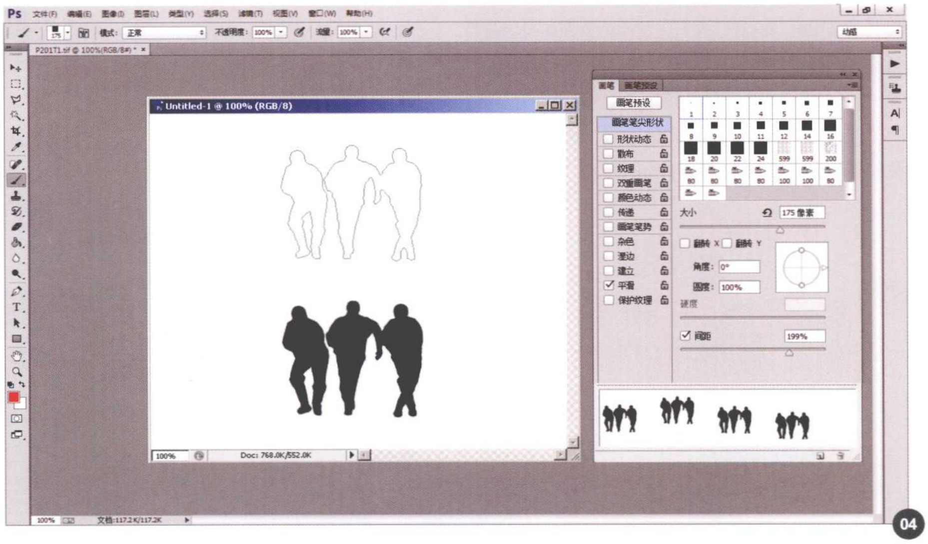
注意，为了让笔迹可以分开，间距已经上调为199%，这样就可以将角色区分为可以辨识的形状，同时仍然采用同一种笔触。

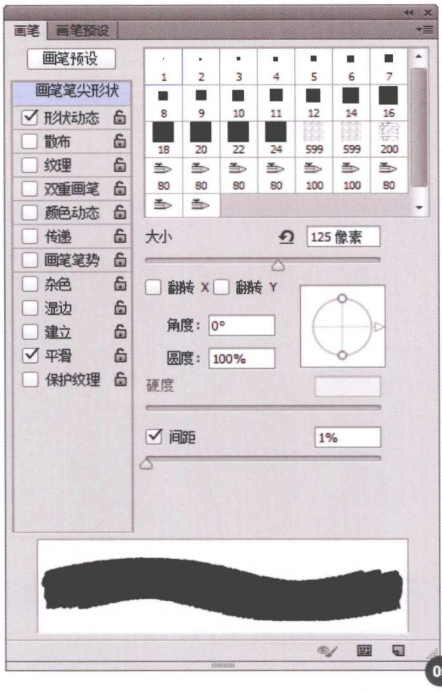
图05显示的是如果将间距调整为1%时的笔迹效果。通常情况下，系统自带的设定就是1%，所以要确保将其作为自己的默认设定。因为我希望角色无论任何时候都是直立的，所以没有改变角度的必要。“翻转Y”复选框也是同样的道理，通过这种操作可以让角色呈现出大头朝下的效果。

下一组重要设定是形状动态，可以通过这个设定来改变每一笔笔迹的差异。这种画笔的设置详见**图06**。“角度抖动”和“圆度抖动”都关闭了，因为两者会影响角色笔直站立的姿态。“大小抖动”可以改变每一笔笔迹大小的差异，而“最小直径”则可以改变差异的幅度。这些选项可以用于确保每一笔所画出的角色大小不是一模一样的。

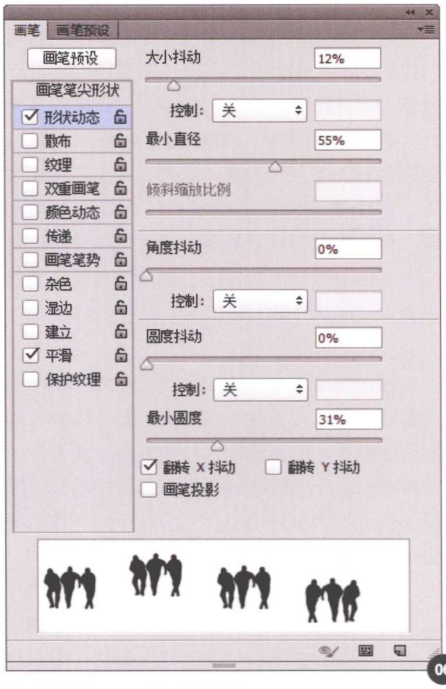
02

03


04



05



06

在**图07**中，读者可以看到五次落笔所实现的效果，每一次都使用了不同的设定。最底端的一排保存为自定义画笔。倒数第二排的间距设置调整为了72%，但是形状动态保持不

变。上方的两排“大小抖动”设定为100%，但是第二排使用的“最小直径”为50%，而上一排则为0%。

很显然，仅仅依靠画笔无法制作出完美的群像，和其他任何一种工具一样，你需要对其加以控制。但是，凭借着细致的编辑和一些擦除，依靠画笔可以算得上是不错的起点。一旦按照自己的喜好调整了设定之后，你就要保存自己的画笔，这一点非常重要，否则这些改动就会全部丢失。你可以单击**图06**中画笔画板右下角用红色圈出的小图标，完成保存。

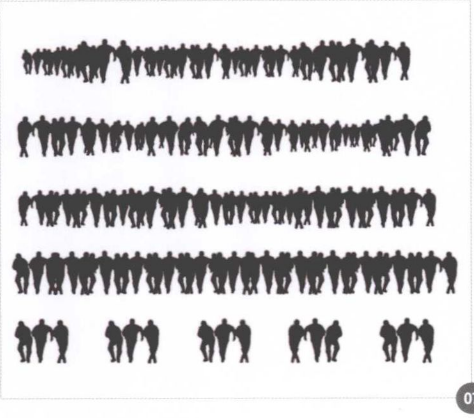
这种自定义新画笔现在会出现在画笔预设画板的底部。或者，也可以在这个面板上保存自己的画笔，具体方法就是单击同一个图标。我一开始只是稍微使用了一下这种新画笔，添加了几个角色，因为在这个阶段，我还并不确定要在作品中加入多少角色（**图08**）。

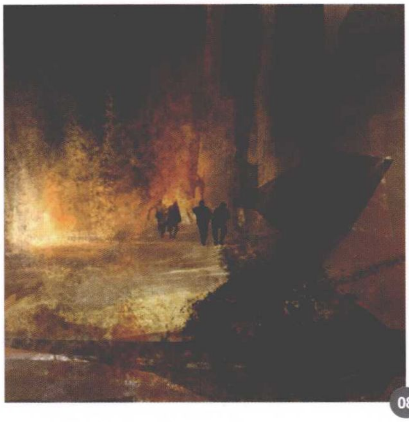
> “仅仅依靠画笔无法制作出完美的群像，和其他任何一种工具一样，你需要对其加以控制。”

我所制作的下一个画笔用于绘制散落在大街上的废墟和瓦砾。**图09**显示了这一画笔（底排）以及调整设定后每一笔呈现的笔迹有何差异（顶排）。中间一排显示了用鼠标“冲压”四次后的画笔。如**图10**中所示，一旦设置调整后，每一次的笔迹都会显示出不同的效果。这里使用的双重画笔只是一般的飞溅画笔，但是任何带材质的画笔都可以完成类似的工作。这一画笔的效果以及如何使用这种画笔迅速生成任意分散的笔迹可以参考**图11**。

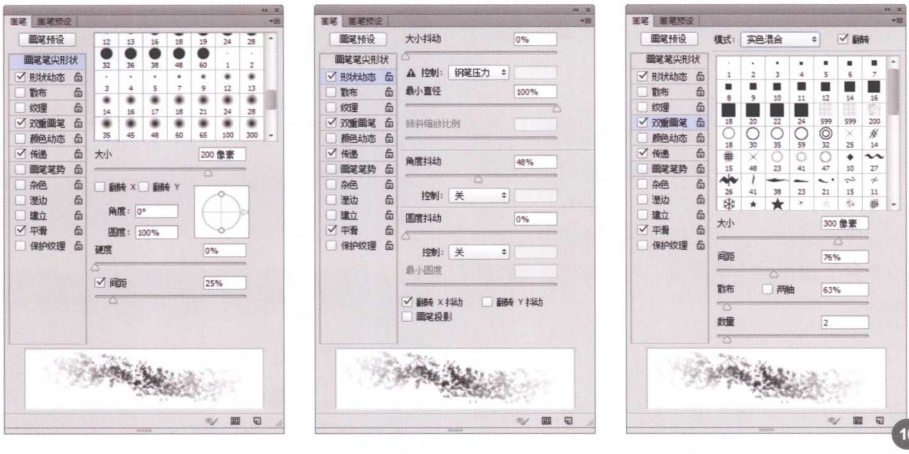
在这个阶段，我发现构图和透视都存在问题。于是，我将画布在竖直方向上拉伸，同时还创建了一种新画笔，往建筑物上画窗户，如读者在左上方的区域所见。这种画笔非常简单，由十二个小方块组成，分成六组，每组两个（**图12**）。

惟一需要调整的设置就是间距，如**图13**中所示，调整间距是为了保证每次落笔，窗户都不会彼此重合。如果将间距调低到1%，就会看到两条平行的连续线。


07


08

09



10

11

接下来，我使用同一种画笔在背景部分绘制了两座高楼，如**图14**所示。通过调整间距，你不仅可以画出效果不同的玻璃窗，同时还可以改变摩天大楼的外观。

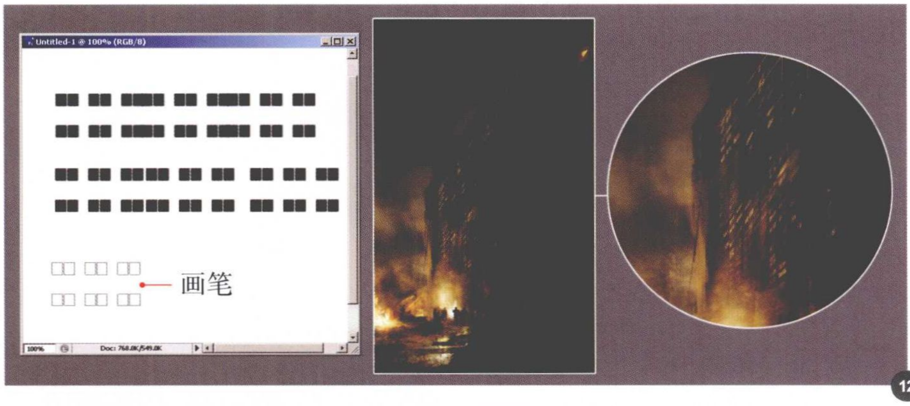
为了再融入一些多样性，我还制作了新画笔，如**图15**所示。这种画笔是以原有画笔为基础，通过调整间距，来画出有些断断续续的线条。接下来，我使用带材质的橡皮擦将其改造成了任意的圆点图案，如左下角的画笔旁所示。在“笔尖形状”项下，我将间距设定为100%，接着调整的下一项设置就是在“形状动态”项下的“翻转X／Y抖动”，这样每次落笔都可以旋转画笔。

“通过调整间距，你不仅可以画出效果不同的玻璃窗，同时还可以改变摩天大楼的外观。”

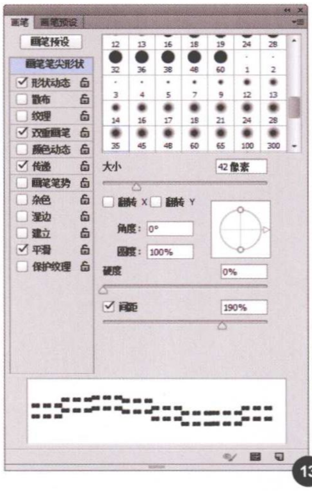
这一画笔的效果如**图16**右上角所示，我在摩天大楼的侧边绘制了一些玻璃窗。另外，我还在街道的右侧添加了更多玻璃窗，让出入口看起来更大。我还临时绘制了一些硝烟，如**图12**中所示。但因为硝烟是画面中场景的主要元素之一，所以我决定还是创建一种自定义画笔专门完成这项工作。

图17显示了改变形状动态/间距之后的画笔和对应的笔触效果。想要创建一个类似的画笔，具体的方式就是使用图片作为基础，然后使用软橡皮擦围绕选区形成一个模糊的边缘部分。保存之后，这就成了一种带有明显鲜明边线的边缘部分。但使用起来仍保留了图片模糊的边缘效果（顶部）。接下来，我使用这种画笔添加了一些从左侧建筑冉冉升起的硝烟，如**图18**所示。

我创建的最后一个画笔和玻璃窗画笔相似，用来在盘旋于城市上方的巨大宇宙飞船上添加细节。这一画笔由若干任意线条与圆点组成，调整了间距后就成为了固定团。我还在“形状动态”项下选择了“翻转X抖动”与”翻转Y抖动”，这样就可以保证每一笔的笔迹都

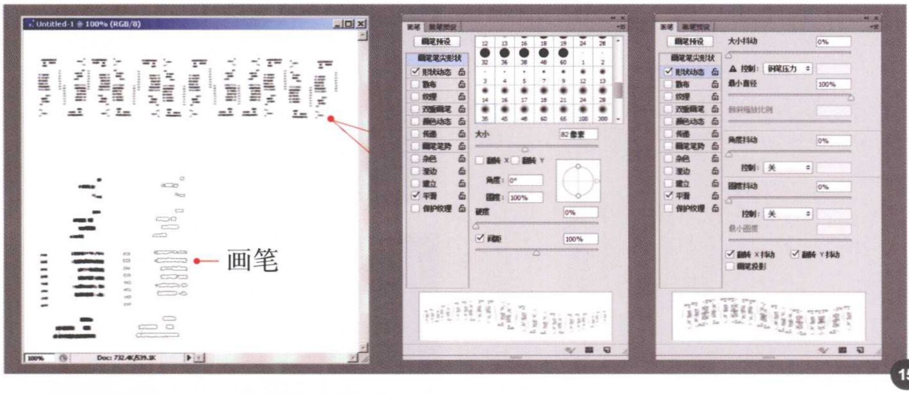


12

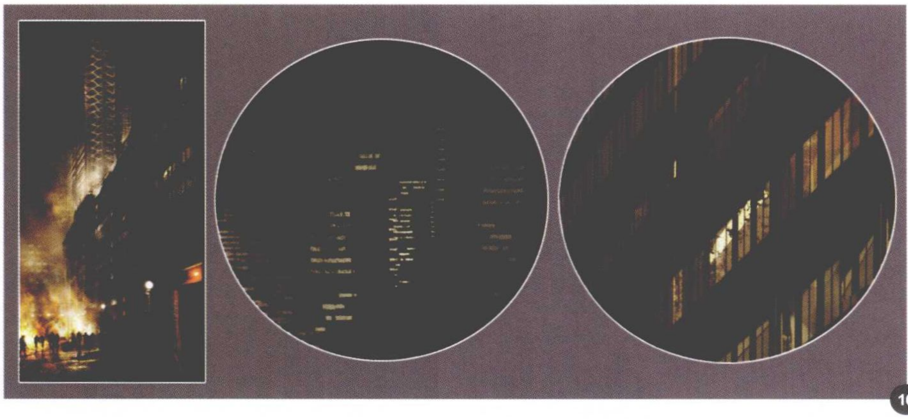


13

14



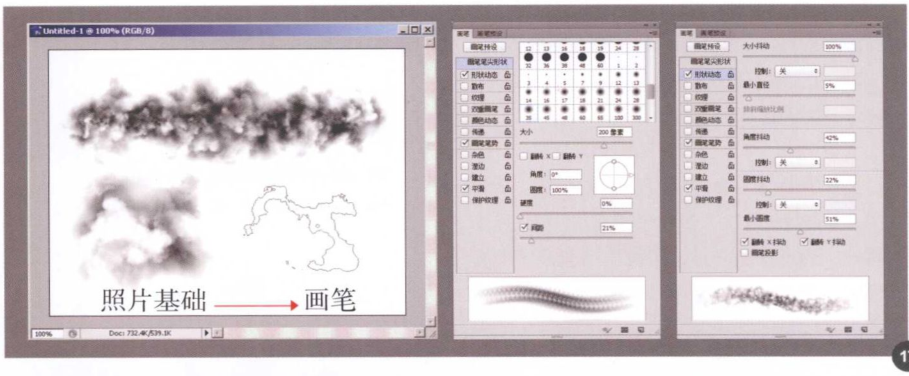
15



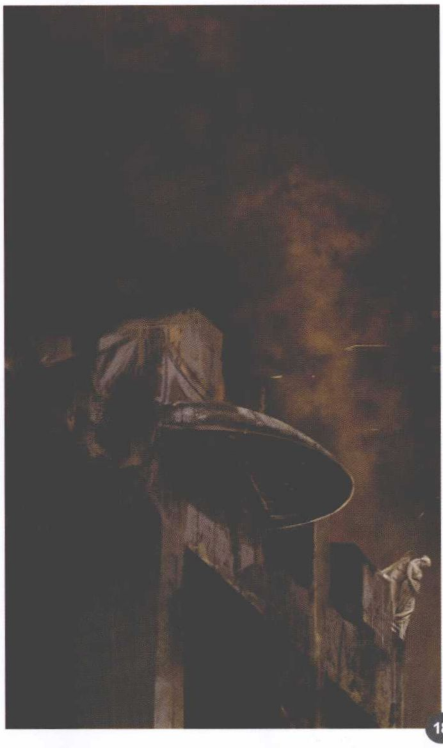
16

可以旋转，并打破对称性，如左侧方框底部的笔触所示（图19）。使用这种画笔的最终效果如图20所示。

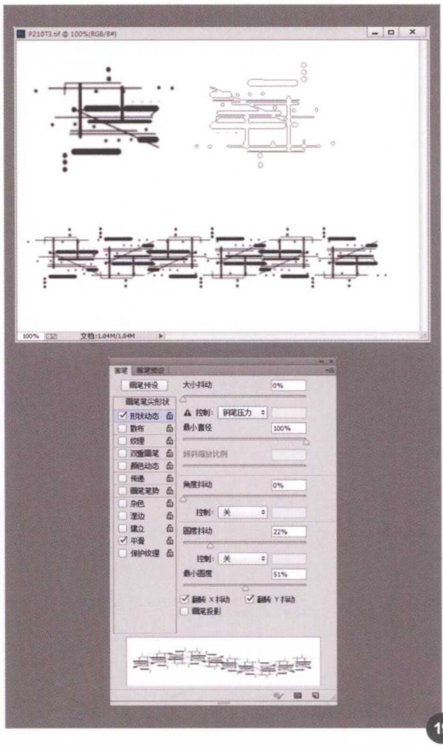
就这样，这份教程就要收尾了。其中心内容是介绍专门为这一场景创建的比较重要的画笔，并且显示了这些画笔在数码绘图的过程中如何发挥作用。我有意避免按部就班地介绍绘制过程，因为这份教程的主要内容是围绕画笔的。尽管如此，我还是尝试着在此过程中粗略地介绍了一些关键步骤。



17



18

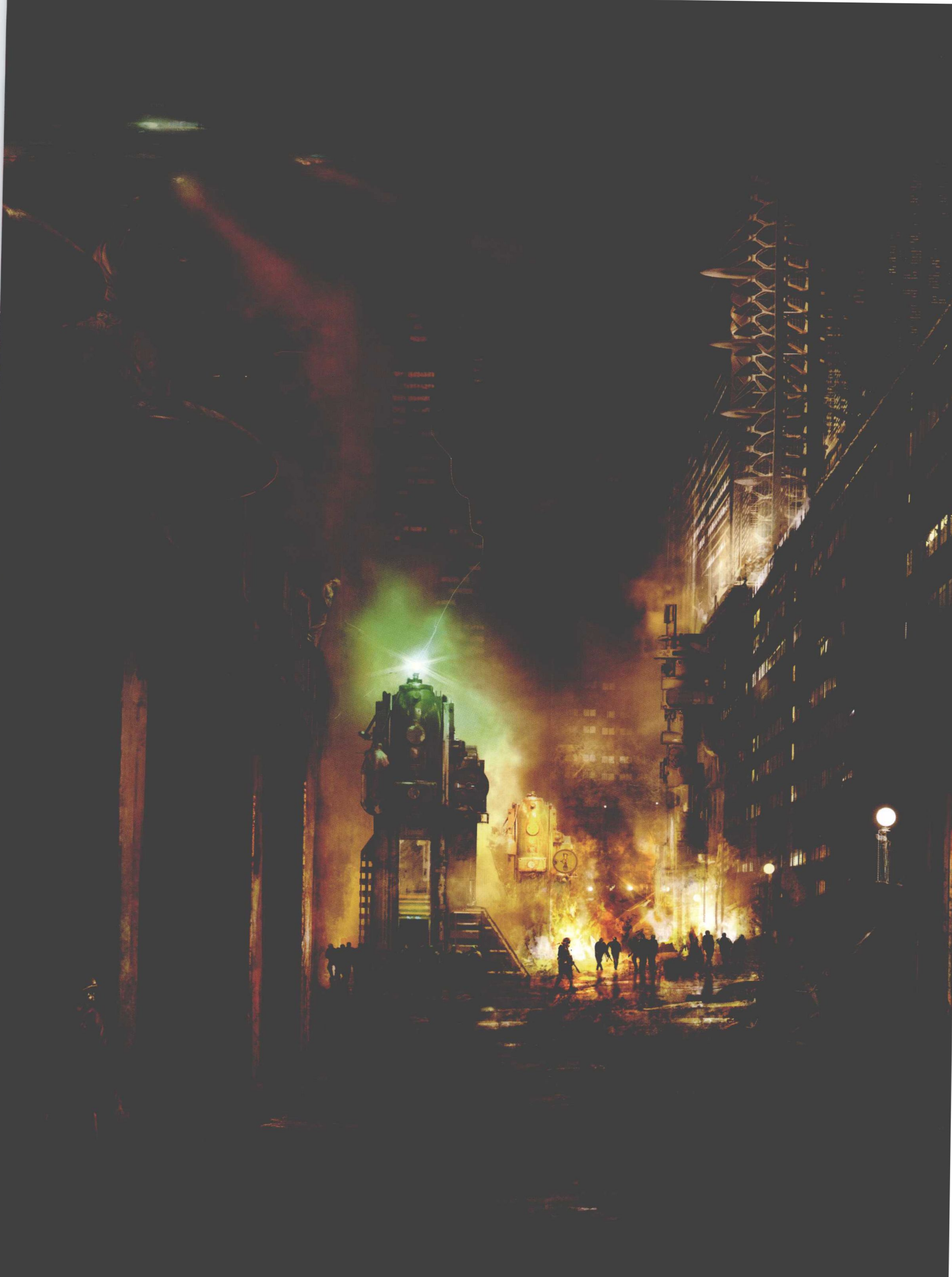


19

20

读者可以从www.3dtotalpublishing.com网站下载自定义画笔（ABR），作为这份教程的辅助材料。这些画笔都是使用Photoshop CS3软件创建的。

FREE RESOURCES
Download from:
www.3dtotalpublishing.com



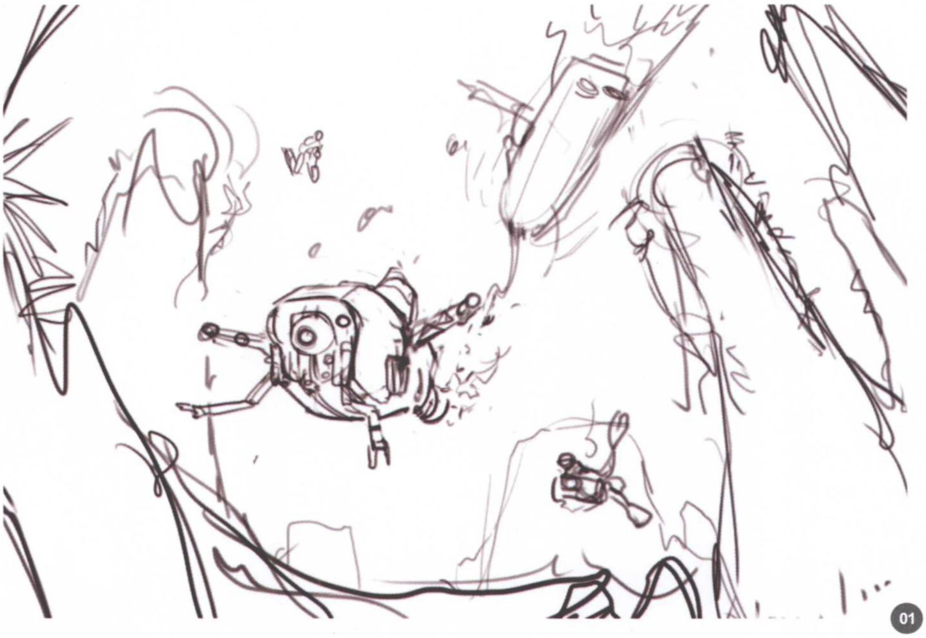
水下环境

伊万·杜米特雷斯库（Ioan Dumitrescu）

概念

大家好！在这份教程中，我会向各位介绍按照什么步骤来借助一些自定义画笔绘制出水下环境。在介绍过程中，我还会着重解释这些自定义画笔都是如何创建的。在创作这幅图像时，我一大早起来，对作品的最终效果就已经有一个清晰的构思了。通常情况下，我的前几个环节会因作品而异，但因为这幅作品是当天的第一幅作品，所以我迅速地完成了一个粗略的线稿来建立了一个大致的构图（图01）。

我知道自己想要呈现的水下环境有一个远程遥控小组，两个潜水员，而且水平面上还会有船舰。这些角色和设备会逐渐潜入被各种嶙峋的岩石结构所包围的冷酷环境。



01

02

添加色值

下一个步骤就是添加色值。我选择直接用彩色创作，因为像这样的作品不会使用太多种颜色。水体的蓝色和绿色可能会占据几乎整个画面。对于潜水器，我选择了简单的白色与黄色的配色方案。我对岩石形状还不是很确定，但我希望岩石的造型很拉风，岩石周围有鱼群游来游去，还有各种各样的植被和珊瑚长在岩石上或在岩石上摇曳（图02）。

细化

确定了基本的配色方案和色值后，我一般会将线稿移除，然后开始细化画面中的形状。我希望避免在这幅绘画作品中犯过犹不及的错误。因为水中的场景看起来会有些朦朦胧胧，很多细节都完全看不到。喧嚣、沉积物以及缺

少照明都会影响到可以在水中看到多少东西（**图03**）。

我添加了一张今年夏天在海边拍摄的海滩照片，然后在此基础上进行创作。这样，画面中就有了可以确定潜水设备位置的前景元素，同时也可以给予其他岩石结构一种纵深感。我选择了带材质的画笔，试着实现一种看起来混沌不堪且斑斑驳驳的视觉效果，同时也在厚重的形状与轻巧的形状之间制造了一种对比效果。接下来，我开始充实潜水设备的部分（**图04**）。考虑到规划中的岩石结构以及周围的生命体，我在潜水设备上添加了光源，这样即便是潜入更深的海面，它也能够看到前方的东西。另外，中间的部分还配置了一个摄像机，目的就是记录整个行程（**图05**）。

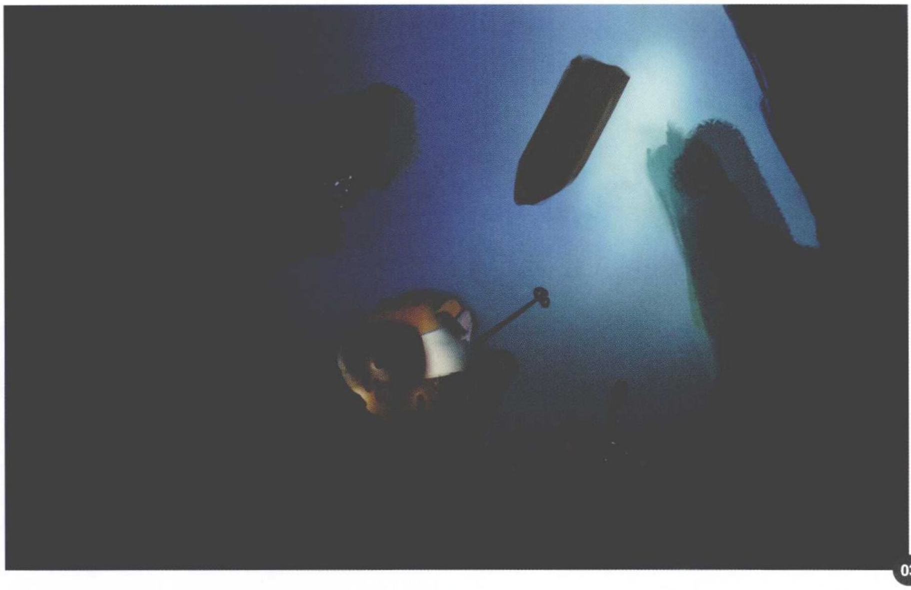
“我在脑海中的记忆库里迅速地搜索了一下，记起了自己看过的所有《探索》节目。”

接下来，我细化了中景与前景部分的岩石，从而让整幅图像朝着正确的方向推进。我还在中景岩石结构的部分稍微添加了同一种色彩材质，并且在左侧的前景结构中添加了一个洞，从而进一步增强画面的纵深感与对比效果。

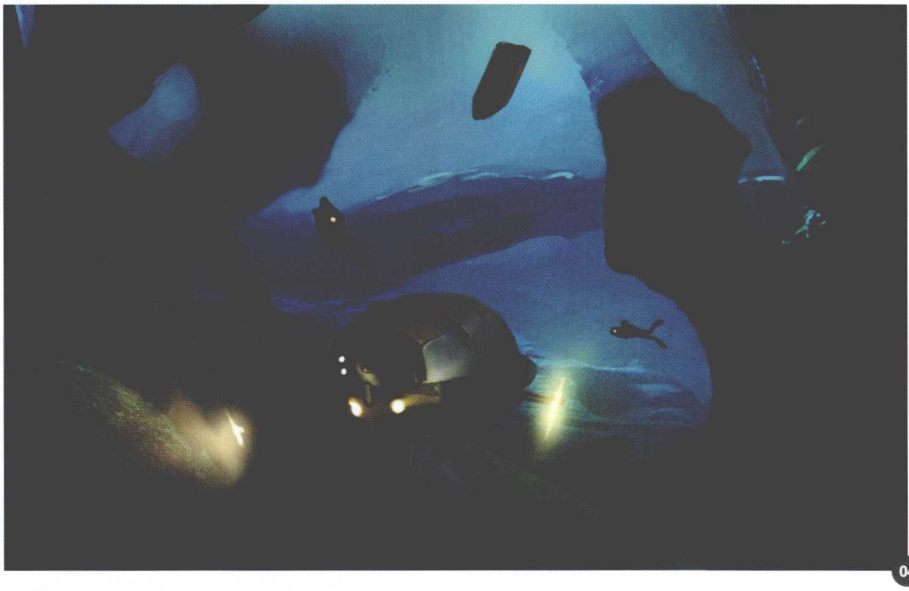
创建自己的画笔

到了这个阶段，环境的部分已经完成得差不多了，所以是时候添加一些生命，并且在场景中融入更多的动态元素了，而在这个过程中，我们需要好朋友来帮忙，这位好朋友就是自定义画笔。我并没有非常狂热地创建自己的画笔，尽管有两种是我时不时就会用一下的。但对于这幅作品而言，按照最重要的事情最先处理的顺序，我需要创建一个鱼群画笔来制造鱼群游来游去的效果。

我打开一个新文件，然后开始绘制各种各样的鱼类。我在脑海中的记忆库里迅速地搜索了一下，记起了自己看过的所有《探索》节目，选择了几种与这一场景中契合的结构。首先，我画了一些短时间内不会游向任何地方的鱼群，它们只不过呆在那里欣赏景色而已（**图06**）。接下来是迅速游动的鱼群——大量的



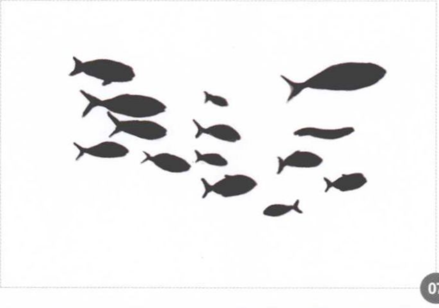
03



04

05

06


07

08

鱼群好像疯子一样在岩石和珊瑚周围游动（图07）。最后，我想要在画面中加入类似于鲭鱼的一种鱼，还有一种体量相对窄小的鱼，这种鱼如果大量呈现在一起，视觉效果会相当不错（图08）。我试着改变鱼群的大小和形状，这样即便之后需要将它们重复铺陈在画面上，视觉效果上也会保留一定的差异性（你可以按照这份教程结尾部分的指示下载这些自定义画笔的JPG文件）。

接下来，我开始分开处理每一个图层，执行“编辑>定义画笔预设”命令，然后打开自己的画笔菜单，开始调整设定。我知道自己需要改动散布、形状动态的设定，可能也会调整颜色动态的设置。我将形状动态做了改动，这样旋转就会按照我绘画的方向。我还将大小抖动调整到更高，大约在60%左右。我希望鱼群形成一个紧密的群体，就像在现实生活中看到的那样。于是，我降低了散布程度，之后调高了数量，终于达到了自己想要的效果。

自定义画笔主要就是常摆弄，一边尝试一边在失败中吸取经验教训，直到画笔效果能够满足你的具体要求为止。尤其是对于那些试图重现现实生活中某种事物的画笔！如果对某一种画笔以及相应设定满意，你就直接右键单击画笔菜单，然后进入新建画笔预设的界面。这样就可以将自己调整设定后的画笔创建为新画笔，同时也会保存之前的基础画笔，以便后续环节可以进一步调整。

现在就是开始大批复制的时候了（图09~图10）。我知道自己希望鱼群能围绕着岩石结构或在这些结构附近游动，就像在和潜水设备捉迷藏一样。同时，我还希望捕捉一些鱼群被潜水设备吓了一跳的场景，所以我将鱼群放在光线当中，作为画面的次要焦点。我只是锁定了图层面板中的透明像素（按住Ctrl/Cmd键单击也可以实现这项操作），然后开始在此基础上创作，从而让它们可以带点儿光亮并呈现出一定的材质，将它们作为一个整体加以处理。现在，画面就显得生机勃勃了！

09

10

除了这些之外，我还希望在画面中加入一些水下植物，这些植物可以作为鱼群们的乐园，它们可以在这里玩耍嬉戏，甚至在这里捉迷藏。所以，是时候绘制一些长在岩石上的海带和海草了。

我按照同样的流程创建海带与海藻的自定义画笔。我打开一个新文件，然后开始在新图层上绘制几片海带的叶子。在进行了一些尝试之后，我注意到如果画了太多海带叶子，堆砌的痕迹就会显得过于明显。所以，我减少了数量，只留了几片叶子。接下来，我制作了画笔，然后开始调整各种设置，将大小抖动更改到60，角度抖动调到适当的方向，然后再添加少量的散布和相对较大的数量，同时借助色相与亮度抖动对颜色动态进行细微的改动。实际上，这种画笔我创建了两个版本，以便为背景增添一点儿多样性（**图11～图12**）。

接下来，我开始添加几丛浮向水面的海带。我试着不要将它们直线排列，这样看起来就会显得更加自然，就好像它们正努力地向水面漂浮，但岩石上的根部却将它们牢牢束缚住了。我还擦掉了一些部分，同时在看起来过于无聊的部分绘制了一些新叶片，但大小都相对偏小。这样，画笔就顺利完成了自己的使命。

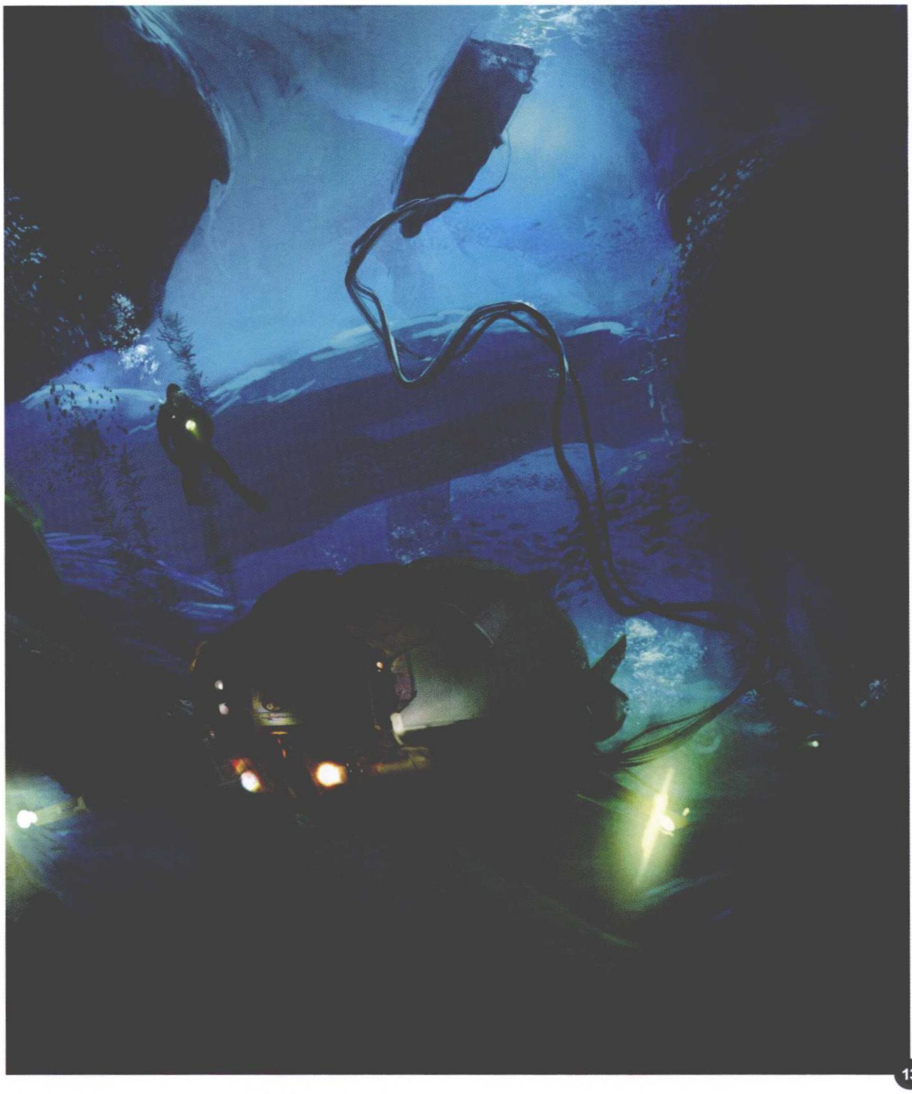
另外，我还在右侧前景的部分打了个洞，从而让观众可以看到背景部分的珊瑚。接下来，我将注意力放在潜水员身上，细化了他们的边界和轮廓，然后又添加了一条电缆，潜水设备正是依靠这根电缆从母船上获得能量的。母船看起来有些过小，于是，我放大了这一元素，同时在推进器后面添加了一道痕迹。右侧前景部分的岩石看起来有些过于干净，于是，我又添加了几株珊瑚，在绘制的过程中需要不断抖动才能呈现出珊瑚的形状（**图13**）。

到了这个阶段，基本上所有元素都已经各就各位了。但是还有一个元素没有落实：就是潜水员、潜水器和鱼群呼出的气泡。我重新进入自己的画笔文件，然后绘制了一些粗略的圆点来模仿气泡，接下来回到Photoshop中，对散布和形状进行一定的调整之后，就在场景中加入了一些气泡。

现在，只剩下最后的调整了。我添加了几条光线照在鱼群身上，对水面上母船旁边的部分进行色彩减淡处理，代表阳光照射的位置。我还在一些泡沫材质上添加了噪声滤镜。至此这幅作品就大功告成了（**图14**）。

11

12



13

我希望读者都能够喜欢这幅表现水下环境的作品。当然，读者不一定要严丝合缝地遵照我创建自定义画笔的方式。对于其他项目，我的方式可能也会有所不同。但对这幅作品而言，这些画笔的最终效果还是相当不错的。

读者可以从www.3dtotalpublishing.com网站下载自定义画笔（JPG），作为这份教程的辅助材料。这些画笔都是使用Photoshop CS3软件创建的。

FREE RESOURCES Download from: www.3dtotalpublishing.com

材质与映射效果的处理

鲁皮 · 戴夫（Loopy Dave）

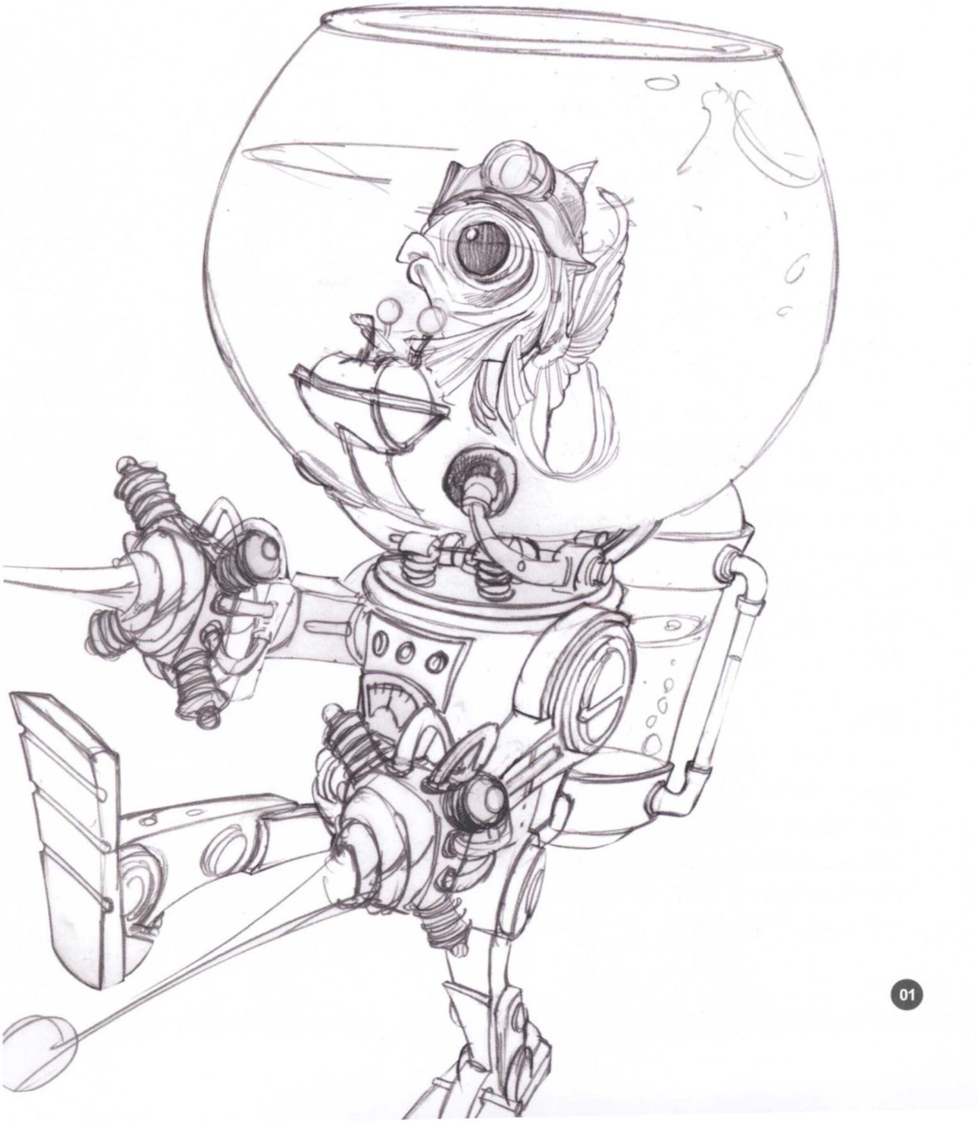
导言

概念草图的灵感来自于我对复古小玩意儿的喜爱以及我内心深处那只带有神经病气质的金鱼。实际上，这一设计理念已经在我的脑海中和插针板上存在好几年了。另外，我觉得这一主题特别适合编写一份关于我采用的工作流程的教程：我是如何绘制材质的，如何计算映射效果的；没错，还有我是如何处理那只给人添堵的猫的。

绘制草图与扫描

我的创意过程大多数情况下都是从纸笔开始的。在真正动笔画图之前，我都会先绘制大量的草图将自己的想法充实一下。当整理了最终草图之后，我便按照相当大的尺寸将其扫描好（400dpi~500dpi）。对于这幅作品而言，版式宽度大约为8000个像素。通过血的教训，我认识到了要想在后续阶段调小一幅图像的尺寸很容易，但是要想将最终艺术作品的尺寸放大可能就会造成图像品质的问题。在目前这个阶段，我对金鱼的设计还不甚满意，但因为我计划先从机器人的绘制入手，所以我决定无论如何向前推进，都要在后续阶段再重新处理金鱼的部分。

因为这幅插画作品的大多数元素都是机械类的，所以我希望边界部分能处理得干脆利落。我用了矢量工具、橡皮擦和删除键对草图



01

进行了修整，这样在后续阶段我可以按照自己的意愿选择合适的形状（**图01**）。

背景

金属、液体以及玻璃都会和自己周围的环境产生大量的互动（通过反光及透明效果等），因此在绘制任何元素之前首先要设定好光线和背景，这一点至关重要。对于这幅作品而言，我尽可能保持简单，因为追猫者3000（Catchaser 3000）这个角色的细节部分已经足够复杂了。在目前这一阶段，我可能会添加一些标志来表明自己希望将光源放置在什么位置。有时，我会绘制一个带有特殊标记的球体或加上一些圆点或箭头。对这幅作品而言，我迅速在另一图层上大致勾勒出物体的阴影效果（**图02**）。

> 我让金属呼应了金鱼的颜色，从而将机器人和金鱼塑造成一个不可分割的整体。

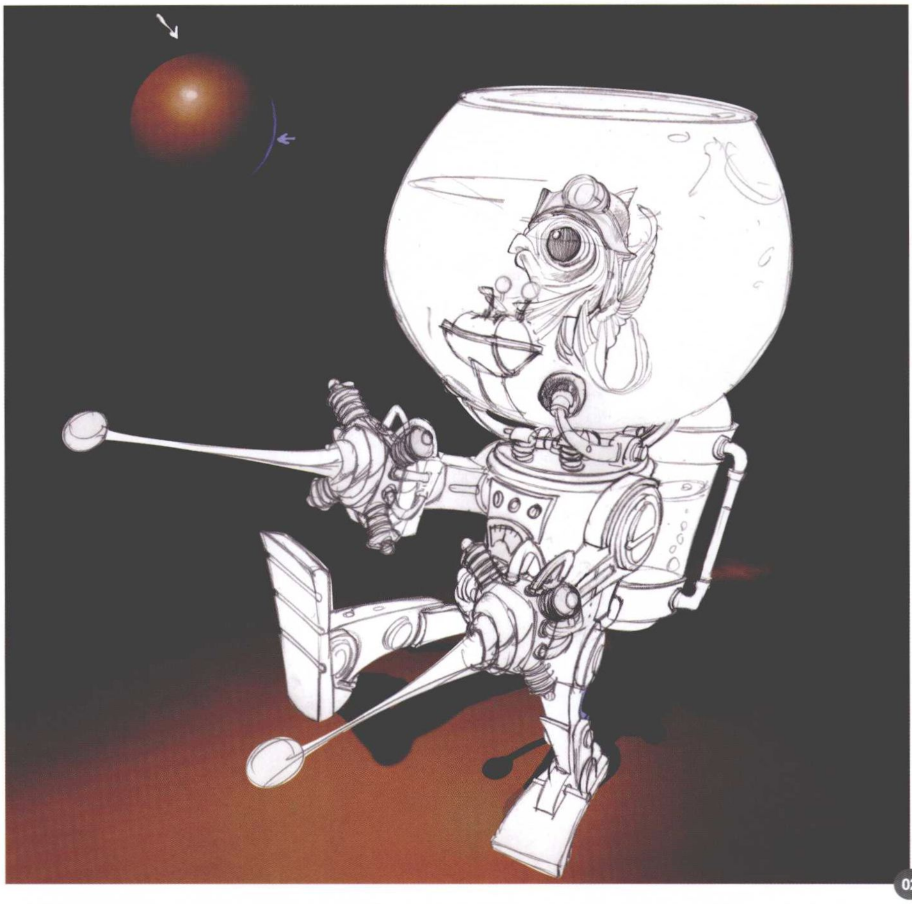
色彩简图

接下来，我将草图图层的混合模式从正常调到了正片叠底，然后将透明度调到50%，接着在下面创建了另一个图层，在新建图层上迅速完成了一张色彩简图。在这个阶段，我可以解决所有可能出现的色彩问题，按照自己既定的光源粗略地勾勒出暗处与阴影，同时确保这些元素能够和画面中的背景构成和谐的组合（**图03**）。

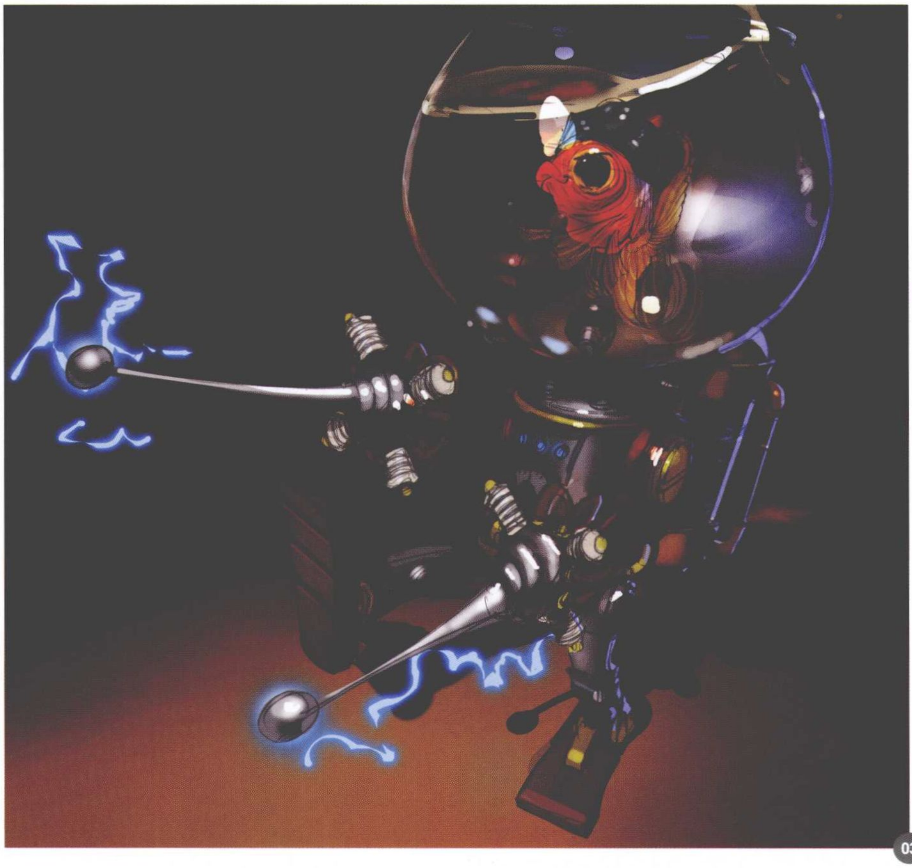
一般而言，我使用的配色方案色彩种类非常有限，我喜欢在配色方案和某种类型的彩色光源之间建立对比。对于这幅作品而言，我让金属呼应了金鱼的颜色，从而将机器人和金鱼塑造成一个不可分割的整体。通常情况下，我对于自己想要让画面呈现出怎样的视觉效果有着非常清晰的概念，所以这个环节通常会在短时间内完成，而且操作起来也相对简单。

形态

接下来，我就开始构建机器人的形态。将自己粗略的色彩研究和光源指示作为指引，同时将草图所在图层放在最上面（这样我就可以在显示图层与关闭图层之间自由切换），我创建了新图层，并且开始细致地绘制追猫者3000的基本形状（**图04**）。



02

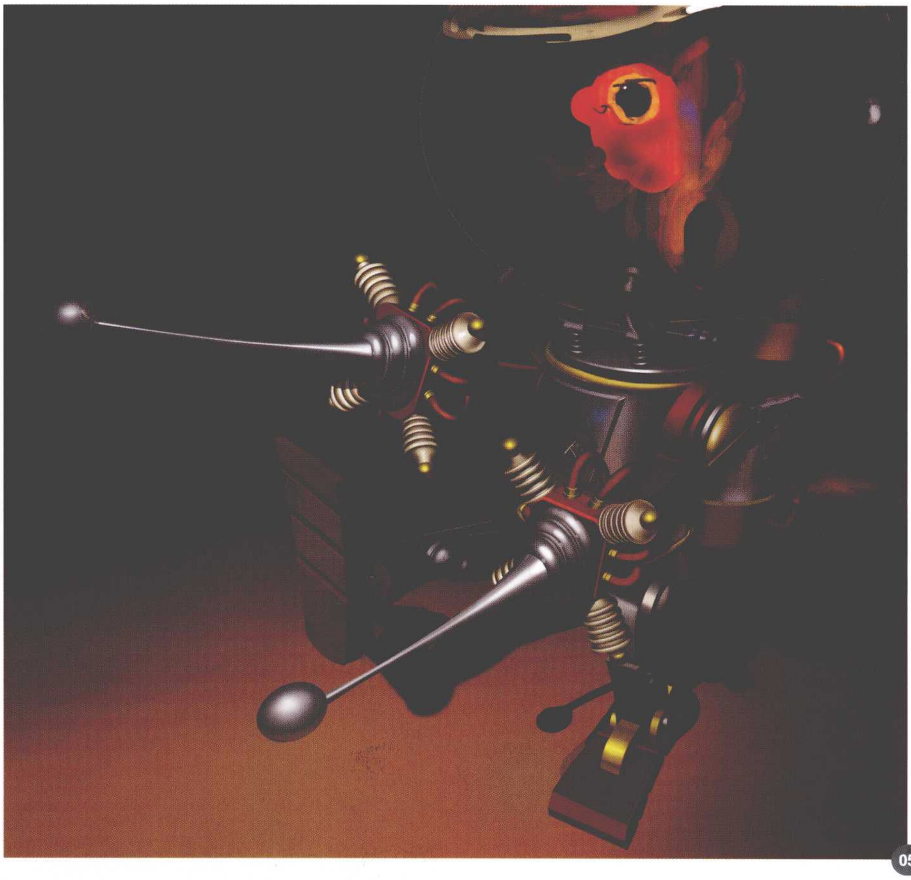


03

现在，我非常清楚每一种元素的材质，但主要还是将注意力放在形状的绘制上。为了完成这项工作，我结合使用了边界清晰的画笔（设置到较高的不透明度）、橡皮擦工具以及钢笔工具，同时还使用了选区工具让不同元素呈现出清晰的边界。在这一过程中，我一直都在放大的图像上作画。我将很多元素都放置在独立的图层上，这样就可以在后续阶段将它们单独处理（按住Ctrl/Cmd键的同时单击图层缩略图，就可以将元素选定为选区）。这个过程花费了大约两天半的时间。如果将这一时间长度和我绘制初始色彩简图时花费的二十多分钟进行对比，你可能会怀疑我是不是疯了（我知道很多情况下，我就是处于癫狂的状态），但是这个环节至关重要，尤其是在绘制由不同材质与材料组成的物体（比如机器人）时，更是如此。

阴影

接下来，我利用这些形状上方的新图层，同时借鉴自己的光源指示和想象力作为指引，完成了阴影部分的绘制。如果你能够充分了解自己设置的光源所产生的效果，并且以此为依据添加明确而出色的阴影，就会让整个图像跃然纸上。一般如果有人问我如何提升自己的作品，我给的第一条建议就是这一点（**图05**）。



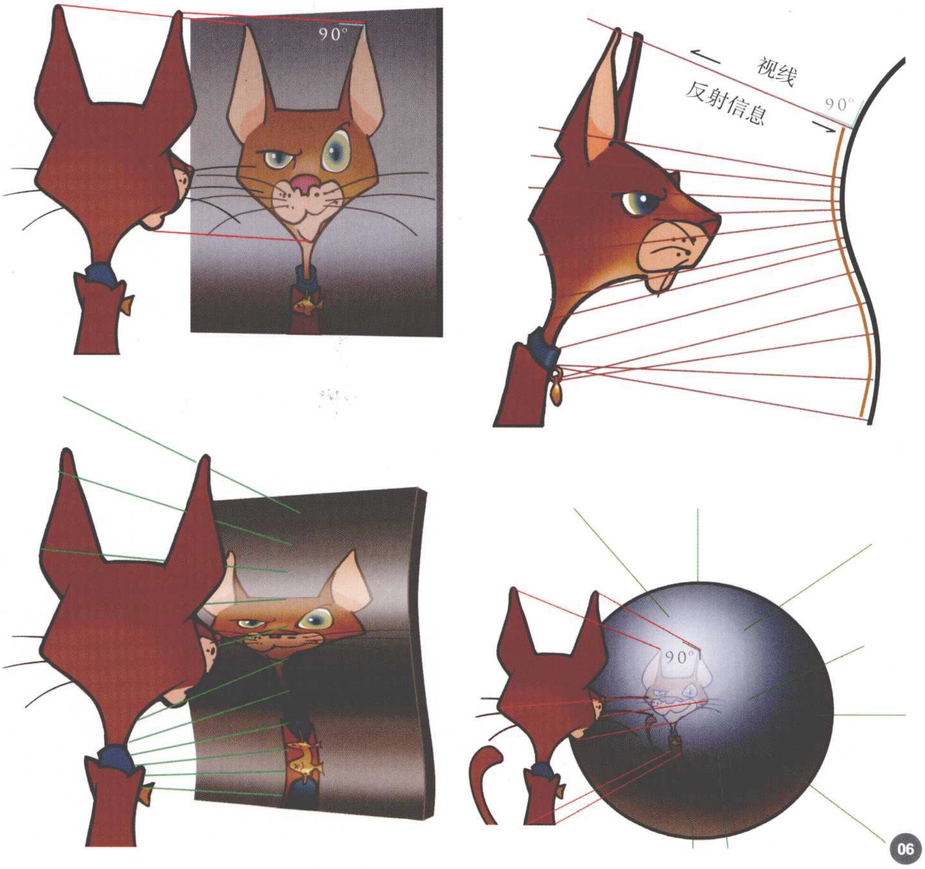
05

映像

铬材料、玻璃和水面反光性都很高，所以除非你直接从参考资料（生活现象或照片）将信息复制下来，你都要了解怎样才能有效地计算折射效果，这一点至关重要。我所采用的方式就是想象视线在折射表面以90° 角射出，而在这些视线与一些物体相交的地方，某些物体的视图就会作为映像被反射回来。同样的原理，我们可以在铬物体上发现具有代表性的水平线。听起来是不是有些复杂？实际上并非如此。如果你认真阅读**图06**，就会领会对这一原理的视觉解读。

有时想要表现映像也不太好琢磨，因为你需要想象站在一个与自己绘画角度完全不同的视角来观察物体，物体将会呈现出什么样的视觉效果。但学会以三维方式思考是以一种好方法，应该注意对这种能力的培养（**图07~图10**）。

在平面上，图像也是平整的，这是因为所有的视线都是平行的。但一旦你开始使用球体或曲面，视线就开始朝着不同方向散射，给予你关于映像的不同信息。因为我在绘图的过程



06

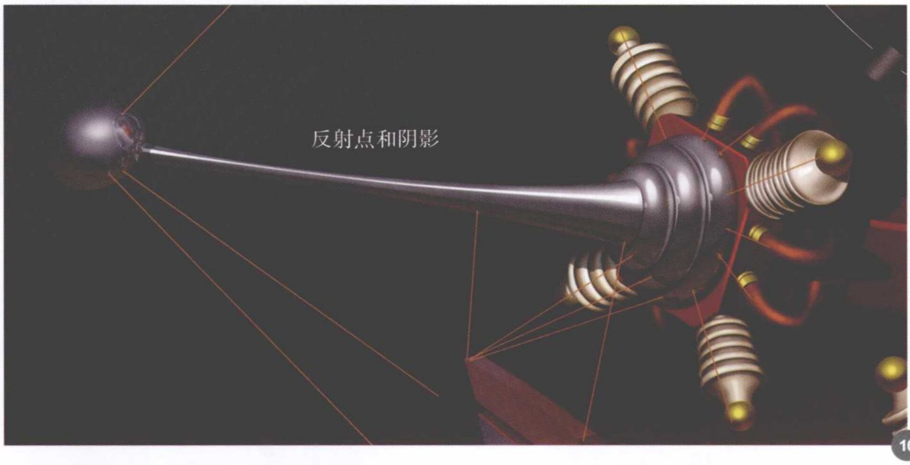
中会一边画一边在脑海中想象，所以我并不确定自己到底能够达到怎样的精准度。但是只要画面效果看起来令人信服，让表面映照出相应的影像，就已经足够了。

> “想象着这种机器人如何工作，有助于构思出呈现金属老化和磨损的效果。”

07

08

09



10

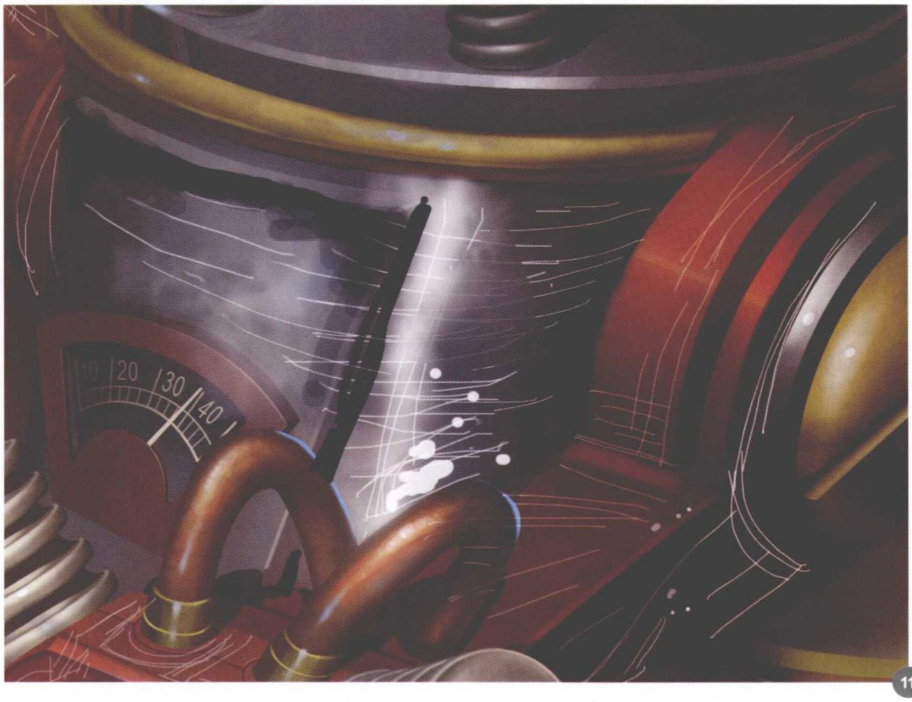
纹理

绘制金属的关键是把握它们的性质（镜面高光、反光以及散射的程度等）。通常情况下，金属会呈现漫射照明和镜面照明效果的结合。这样，就可以使用粗略的笔触加上谨慎使用的高光来绘制了。你可以认真观察一些金属物体（例如，未经打磨的钢或铜），通常情况下，金属表层上会有细微的划痕/微小的缺陷，有助于光的散射。在这些表面上，就要让色调的对比不那么明显。如果想要呈现铬材料、抛光后的钢材等，就需要将形状的边界部分处理得更加利落而清晰，因为它们和带有缺陷的表面看起来是不一样的。

想象着这种机器人如何工作，有助于构思出呈现金属老化和磨损的效果。因为脚部需要和各种各样的表面接触，所以应该表现出一定程度的磨损（**图11**）。

关节和旋转点应该会积累一些灰尘，出现更多的刮痕，同时也会油迹斑斑。边缘的部分可能会留下碰撞或磨损的痕迹。但通常情况下，上面还会积累一些灰尘。一般而言，我们应该选择在这个时候认真研究一堆金属的图片，注意观察在不同磨损与风化阶段所呈现出的不同效果，从而更好地把握这种现象。但是，因为我在完成其他工作的时候已经看过很多参考材料了，所以基本上不需要再花费时间来完成这个工作了。

风化表现与表面处理是个很有意思的过程！通常情况下，我会新建一个图层，然后从色板中选出黑色。我会用标准的圆点画笔在我认为需要一点儿基础材质的地方绘制，然后再进行细微的模糊处理，从而让画面呈现出更为柔和的效果。接下来，我用橡皮擦工具让画面看起来更加随意，然后用标准的硬边或软边画笔涂抹，在关节附近和希望能够表现出细小污渍的地方落笔。



11

接下来，我又参照物体的表面或旋转点，用一两个像素宽的画笔来添加细小的刮痕线，一旦对线条满意之后，就将图层的属性从正常调整到柔光混合模式，并且将不透明度下调到10%或20%左右。这样就形成了不再一成不变的表面。我新建了另一个图层，然后用白色进行了类似的处理（图12~图13）。

“我发现对待一张照片就好比是对待政治家一样，我们最好不要完全信任它。”

金鱼

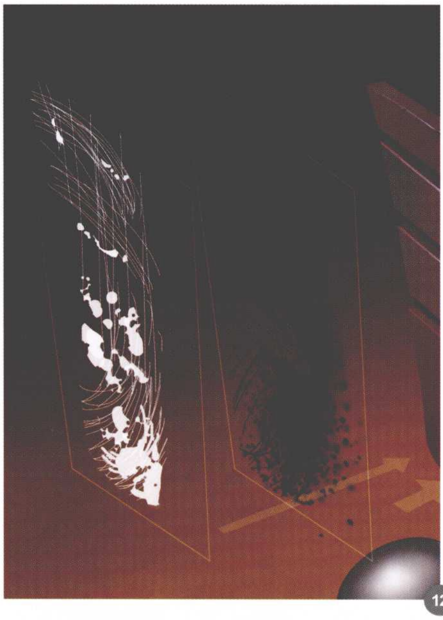
我觉得最初的金鱼设计缺少个性特征，而且也没什么风格可言。于是，我又调出了绘图板，开始草拟了几个不同的方案，直到发现让自己满意的方案。为了绘制这个有些疯狂的小朋友，我搜集了大量的金鱼图片（我发现对待一张照片就好比是对待政治家一样，我们最好不要完全信任它），以便可以更好地了解金鱼的外观以及绘制过程中可能涉及的材质。在这个阶段，我对了解如何借助一些视觉线索来呈现我想要的金鱼效果更感兴趣，而不是想着如何模仿我看到的东西。我花费了大量的时间在放大的画面上使用很细的画笔来绘制金鱼的鳞片等。但为了鱼鳍上的细节能够严谨而呈现规律，我在绘制过程中也使用了选区（图14）。

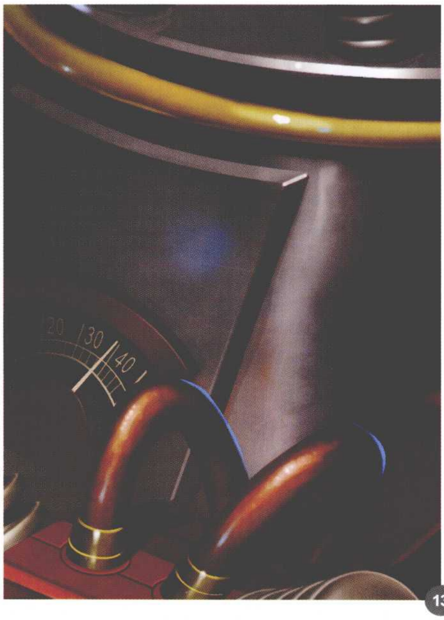
水

水是透明的，因此可以通过折射效果来改变视觉信息（光线传播会减慢，在介质改变的时候看起来就像是弯折了一样）。折射程度如何取决于介质的密度（水可以让光线传播的速度减缓30%左右）。这就产生了一些有趣的现象，比如我们可以同时透过顶端水面和两侧看到鱼缸的底部，以及折断的吸管等。我在绘制鱼缸的时候并没有精准地应用这一信息，但是如果对这些原理有所了解，就能帮助你更好地认识到自己在做什么（图15）。

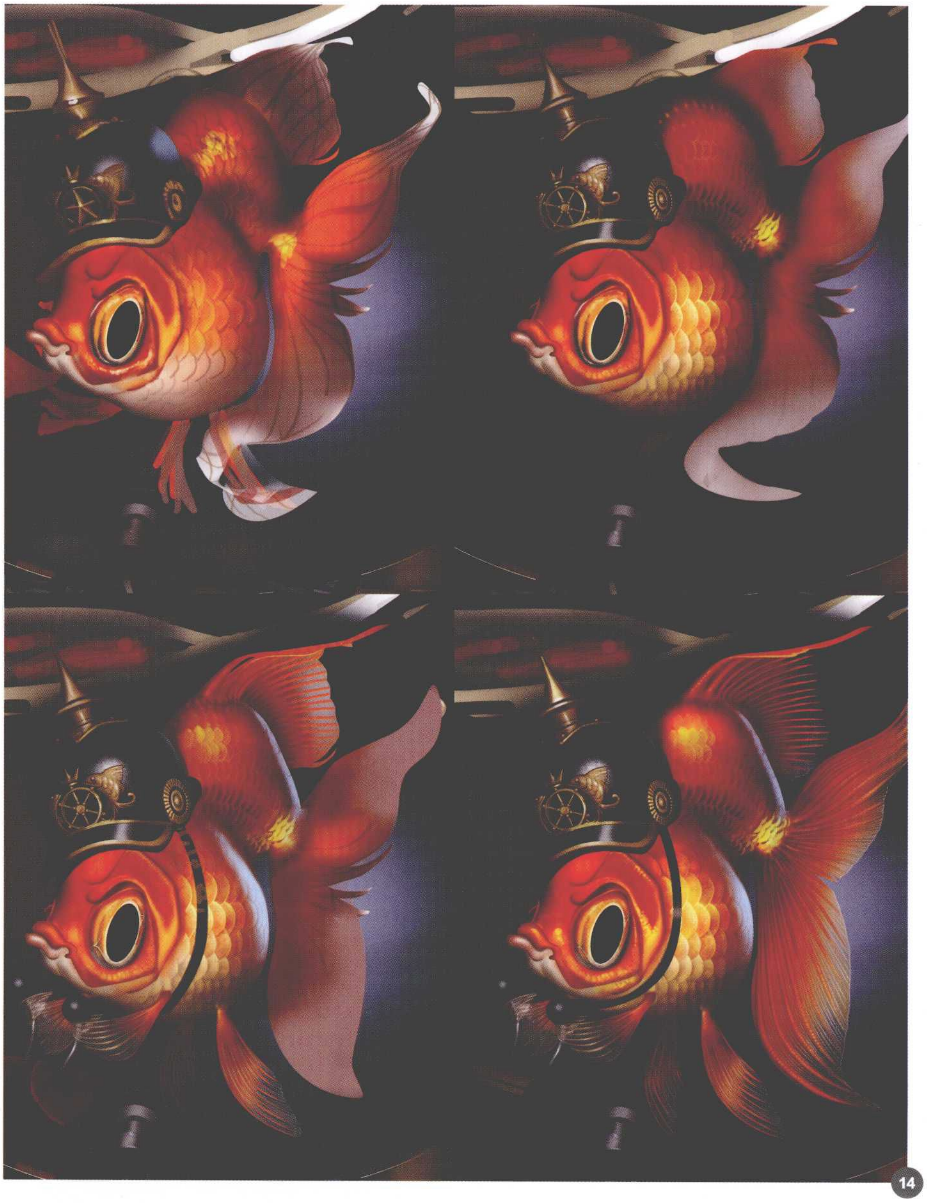
收尾

在这一阶段左右或更早的时候，我隔开一段距离带着批判性的眼光认真审视整个画面，然后针对一些仍然需要加工、调整或我觉得缺失的部分列了一张单子。这些额外的部分都是一些小事儿，比如在机器人身上添加一点儿不易察觉的黄色，从而增强与蓝色元素之间的对比效果，添加一些水滴，在地面上画一些猫脚


12



13

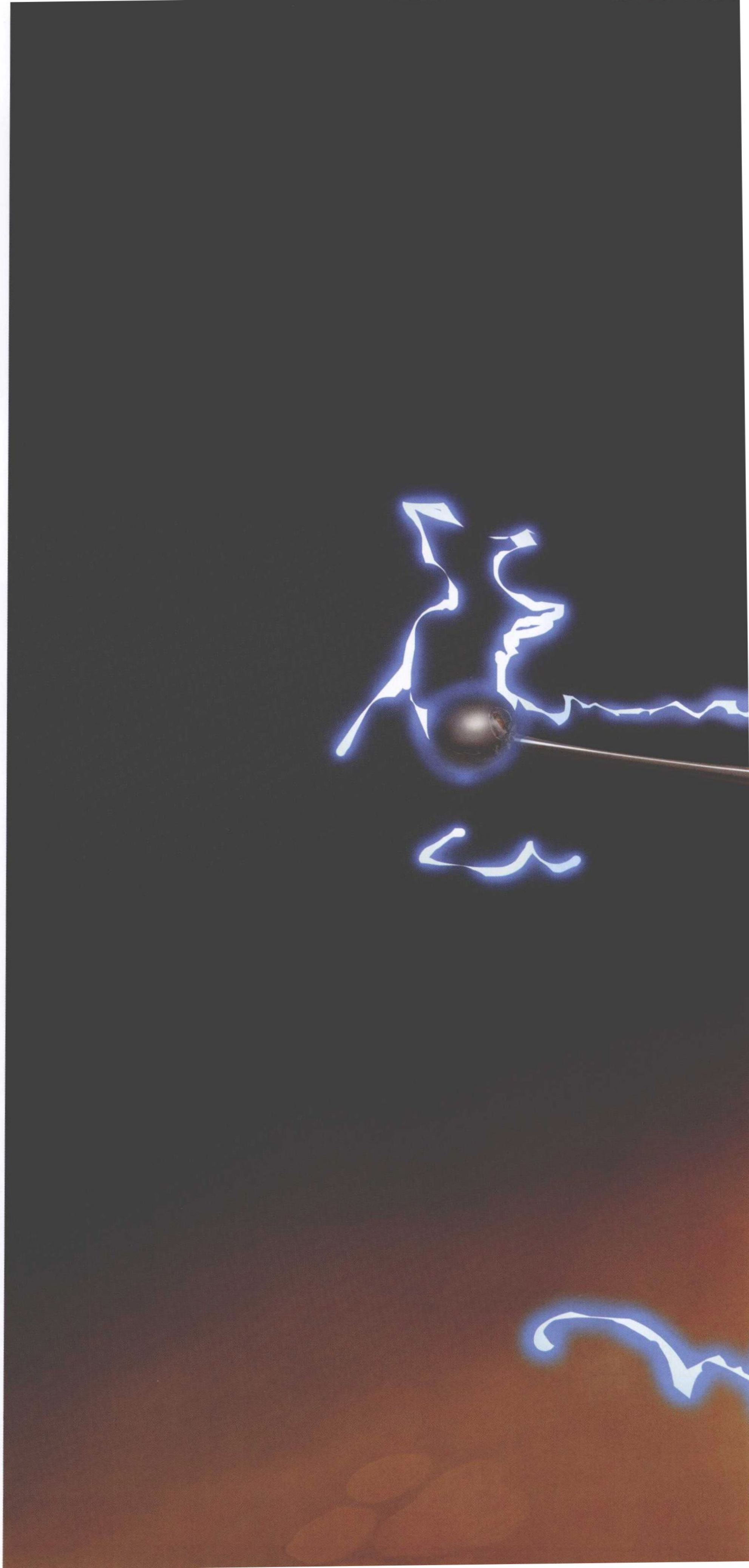

14

15

印，添加旗帜等。

有时，在结束一幅绘画作品的绘制后，我还会另外列个单子，带着更为苛刻、更为批判性的眼光整理出自己下次需要改善的方面或解决的问题。对于这幅插画作品而言，最终的效果我基本满意，尽管我还是做了一些标注，提醒自己对水、闪电和金鱼的部分进行进一步的研究与了解，并且改善最初草图中形状的动态呈现与角度。

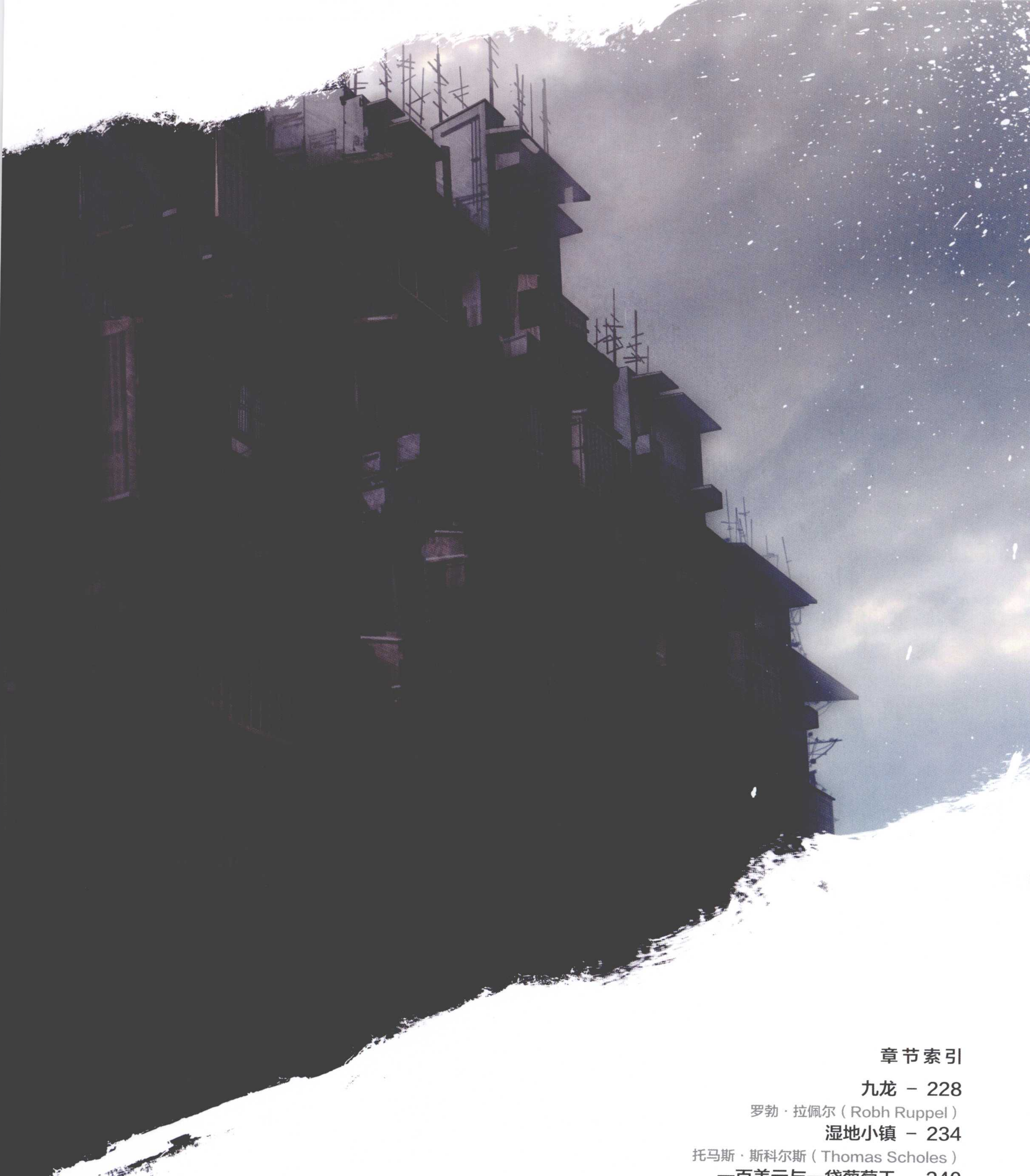
绘画的目的是抚慰好奇的心态，锻炼想象力、观察力与感知力，当然，从某种程度上也是为了探寻自己的内心。



©loopydave'12

Chapter 4 | 项目概览

随着时间的推移，一位身经百战的专业人士会逐渐改善自己的工作流程，掌握新技巧或者是开创新方法，从而更加有效地达到自己想要的结果。了解他们的创作过程不仅是一次奇妙的体验，同时也可以开拓读者朋友们的视野，认识到一些乍一看不太可能但又十分新颖的方法。在接下来这个部分，艺术家会展示他们创作绘画作品的方法，从最初的构思到完成插画终稿。他们还会在这一过程中与读者分享宝贵的建议以及小窍门，这些都可以融入自己的工作流程中，从而创作出摄人心魄的艺术作品。



章节索引

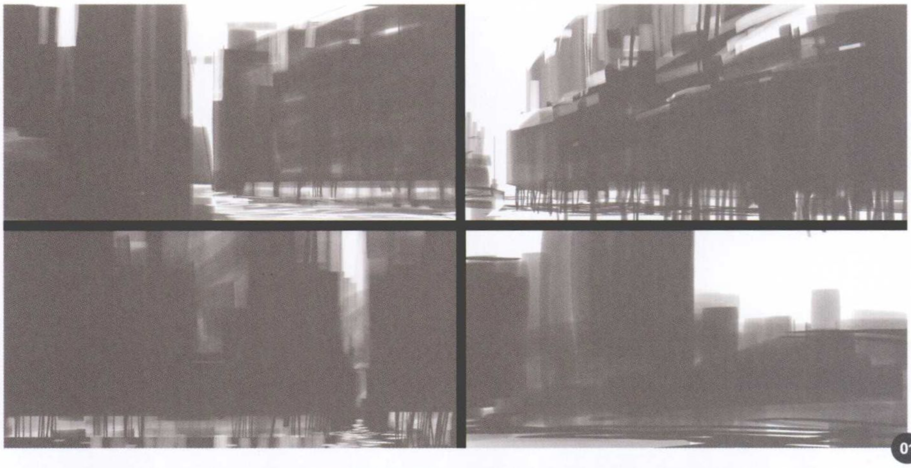
九龙 – 228
罗勃·拉佩尔（Robh Ruppel）
湿地小镇 – 234
托马斯·斯科尔斯（Thomas Scholes）
一百美元与一袋葡萄干 – 240
克雷格·塞拉斯（Craig Sellars）
最后的球体 – 246
赫维·格鲁辛（Herve Groussin）
舰船概念 – 252
亚历克斯·菲吉尼（Alex Figini）

九龙

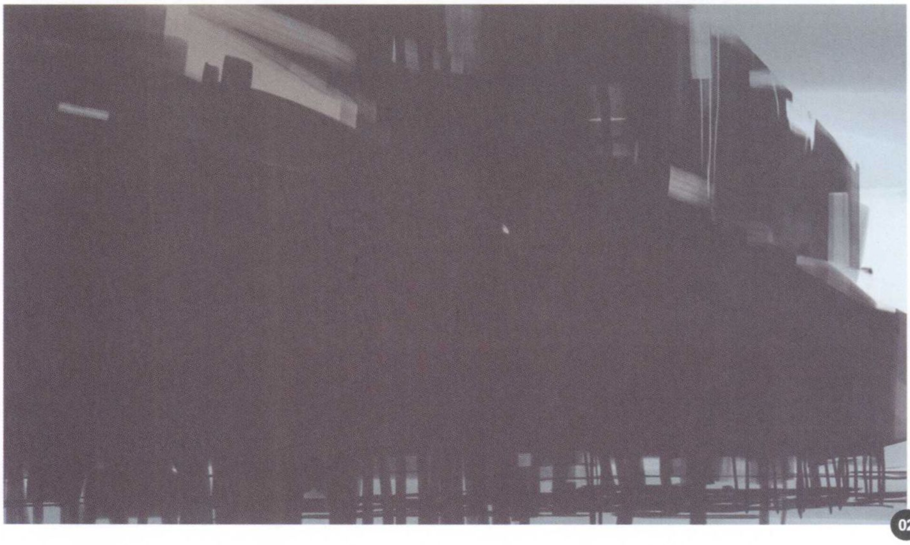
罗勃·拉佩尔（Robh Ruppel）

缩略图

我在创作一幅绘画作品时一般都是从利用简单的形状来探讨构图开始的。这应该是整个流程中最重要的一个环节。这个环节就像写作时需要首先设定好情节一样，如果没有好情节，整个画面就好像在同时发生很多事情，看起来像一团散沙。如果在这个阶段觉得自己的设计理念还不错，这个理念就要在整个流程中贯彻下去。如果在这个阶段就觉得设计理念有问题，那么就需要一直不断挖掘，直到找到可行的解决方案。或者，也有可能会在挣扎着寻求解决方案的过程中饱尝心灰意冷的滋味。读者朋友们可以在**图01**中看到我在尝试寻找适当的设计理念的过程中，把一些形状组合在了一起。


01

我选择**图02**这张缩略图，在此基础上继续推进，最终完成了完整的绘画作品。


02

图像的细化

接下来就是制作低清晰度的色彩简图。这是整个流程中极其重要的一个组成部分，因为这样我对于最终图像才能形成一个清晰的轮廓。如果从一开始就明确了解自己希望实现什么样的效果，花费几个小时绘制图像的过程就会更有效率。我不知道大家的遭遇是怎样的，但是就我个人而言，不加规划全凭运气时很少能够达到一帆风顺的状态。有时，你可能需要花费几个小时的时间来对一幅画面进行调整或

者添加处理，试着寻找令人满意的效果，这就意味着文件的大小会急剧增大。如果能从一开始就达到令自己满意的整体方案，整个创作过程就变得容易多了（图03）。

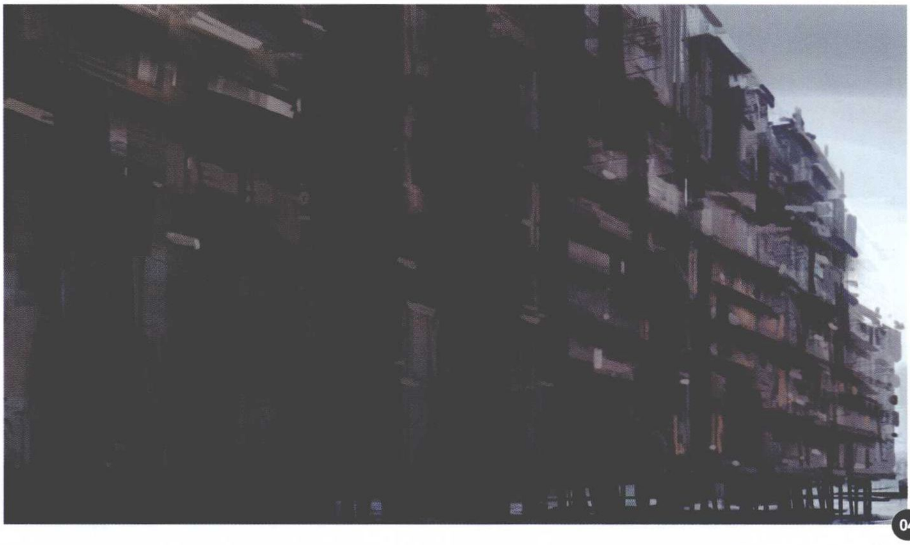
接下来，我粗略地添加了一些基础色彩，同时也表现出建筑之间一些简单的平面变化。在达到令自己满意的程度后，我开始添加一些从建筑侧边伸出来的悬垂部分或者遮挡结构。在这种早期环节，我们可以迅速地添加这类细节元素，但是即便如此，我们也应该保证起码的精准性（图04）。

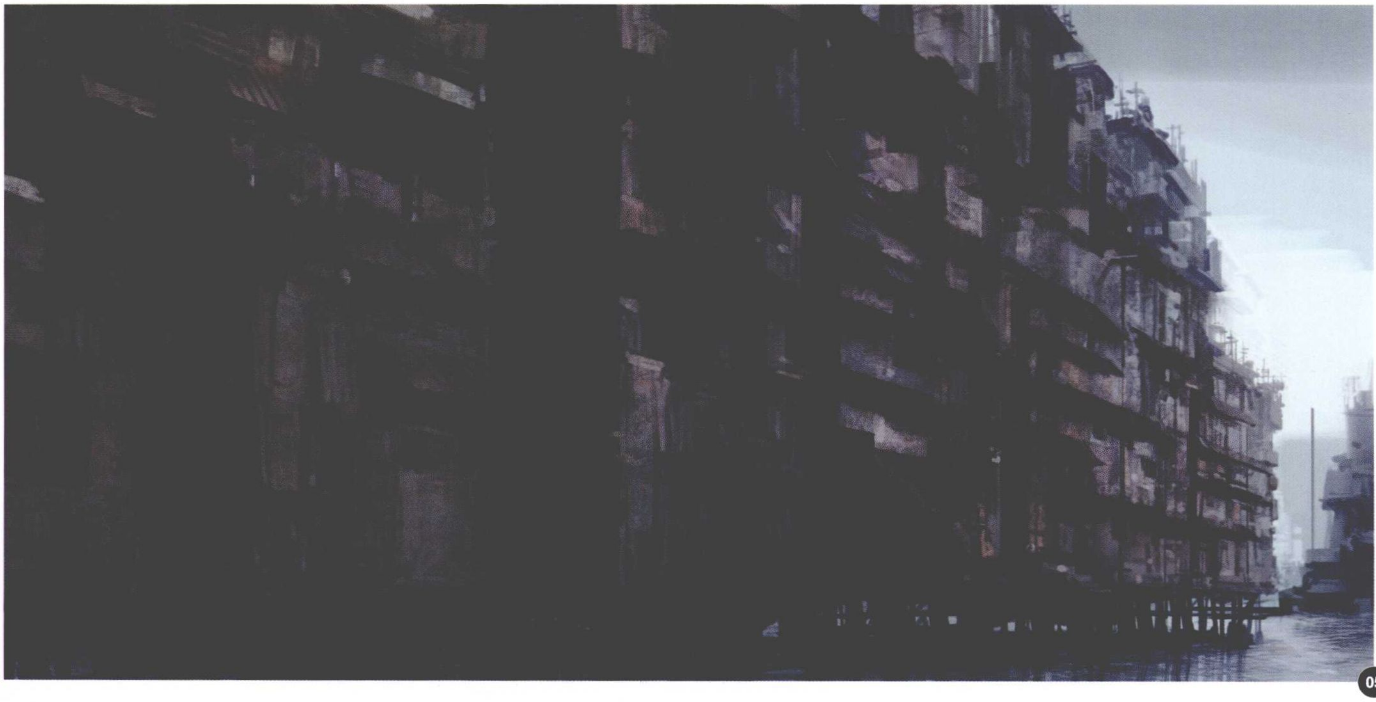
“这就好像是为一栋建筑奠定基石一样。如果色调结构稳固，那么细节只会让画面的效果更上一层楼。”

添加细节

一旦底图效果不错，想要添加细节就非常简单了。真正需要花费时间并且考验经验的，是如何从一开始就找到合适的色调方案。这就好像是为一栋建筑奠定基石一样。如果色调结构稳固，那么细节只会让画面的效果更上一层楼。但是如果色调结构与画面格格不入，或者过于喧嚣，即便是一直在添加细节，画面的效果也只可能是越来越糟。通常，如果某一方面

03


04


05

让你觉得格格不入，这就是个基础性的大问题。无论添加多少细节（覆盖与装饰），这个问题都无法被纠正过来（**图05**）。

图像的细节处理是一个持续的过程，到图像真正最终完稿的一刻才会结束。在目前这个阶段，我还在不断地添加一些小细节，主要使用滤色混合模式或者亮光混合模式。

“即便是在我们生活的这个高清晰度的世界里，可读性仍然占据着重要位置。它的作用甚至可能更为重要，因为人们对于细节给予了过多关注，以至于整体设计（剧情）或者被丢掉了，或者被忽视了。”

现在开始思考最终图像的效果。我决定使用另一种方法，与现在所使用的方法有所差异。我用GoogleSketehup软件构建了一个基本模型，然后将这一模型作为基础图像，在上

06

面铺陈平面材质（**图06**）。

对于这幅作品而言，我从地面开始按照由下至上的顺序首先处理材质，然后是形态，最后是照明。这一流程一开始就没有浪费时间，即使我用三维模型代替了图像。因为后者可以充当色彩基础，帮助我想象图像完成时会呈现出的效果。

接下来，我添加了一些简单的色彩来代表吊窗和侧边平面。我首先是在平面上创作，确定色调没有问题。二十世纪二三十年代的海报艺术家就是这方面的大师。如果即便是简单单调的色彩画面也可以呈现不错的效果，那么你也不需要再做其他努力来推销自己的作品了（**图07**）。

即便是在我们生活的这个高清晰度的世界里，可读性仍然占据着重要位置。它的作用甚

07

至可能更为重要，因为人们对于细节给予了过多关注，以至于整体设计（剧情）或者被丢掉了，或者被忽视了。

接下来，我创造了一些单调的形状来绘制窗户。在使用这些形状的过程中，可以使用变换工具手动对其进行简单的扭曲与改动，操作起来非常简单（**图08**）。

因为这幅作品的底图是三维的，这就意味着我只要简单地进行环境光遮蔽就可以了。我在图像上进行了这一操作之后，又稍加调整以便强调形态或加深画面的纵深感（**图09**）。

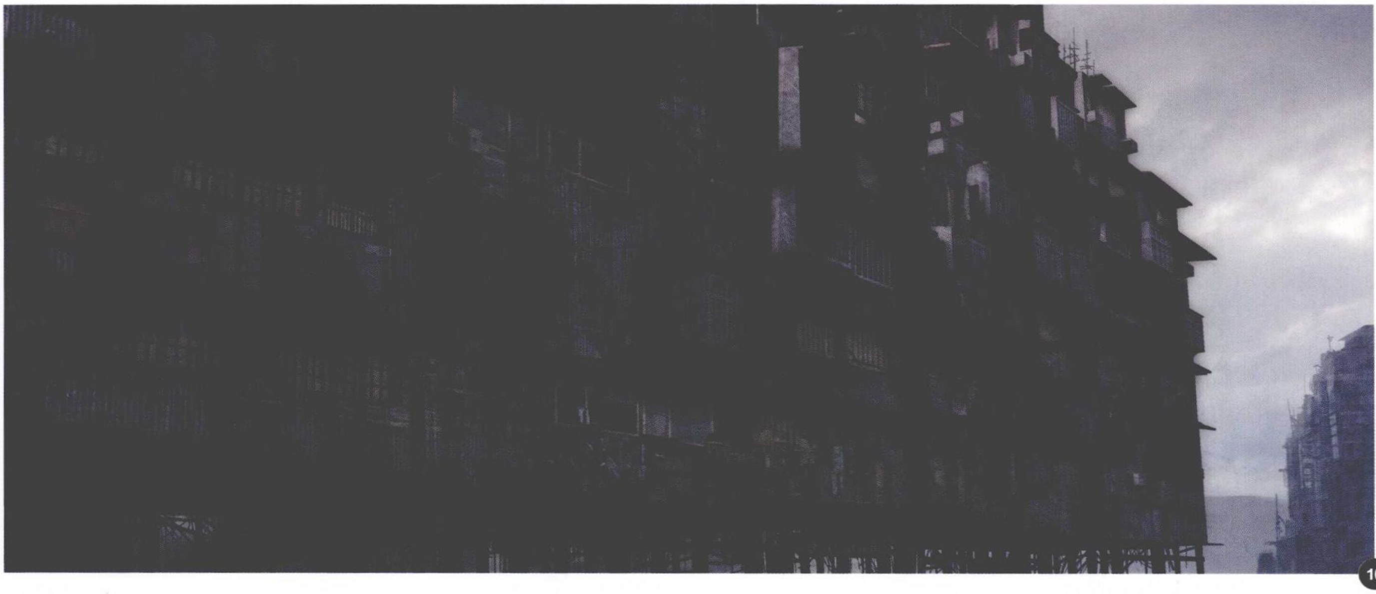
“如果你基础打得不错，那么在最后环节时，在此基础上添加这种细节就变得简单多了。”

在这个环节之后就是添加垃圾、灰尘与喧嚣，以及各种可能会在这种建筑中看到的其他类型细节了。这其中涉及很多调整与变换图片的工作，还有一些区域需要手绘（**图10**）。

最后的步骤相当直接。为了可以进一步增强画面的纵深感，并渲染氛围，我将一个图层设定为屏幕模式，然后将不透明度调到较低水平，之后在这一图层上作画。我还给背景部分添加了更多细节，像船只与建筑等等。如果你基础打得不错，那么在最后环节时，在此基础上添加这种细节就变得简单多了。

08

09


10

©罗勃·鲁佩尔

湿地小镇
托马斯 · 斯科尔斯（Thomas Scholes）

我的绘画作品

通常情况下，我在开始创作一幅新作品时会利用原来的画作或者研究作为基础。有些时候是间接使用，就好像是给空白的画布带来一些抽象的配色与活力；有些时候是直接使用，例如对现有插画作品中的某些元素进行再利用。

重新利用之前完成的作品让我有机会可以将宝贵的精力放在其他方面，相当于整个环节中可以加倍投入。有意思的创作不会变成废品，而原本走进死胡同的草图通常情况下又会焕发出新的生命。我发现这种做法可以扫除每次创作过程带来的压力，同时也给予了我更大的自由空间，可以在每次再利用的过程中探讨并深入挖掘作品的潜力。

有时，我对哪些元素可以在哪些地方再利用已经做好了规划。但是通常情况下，如果能给自己自由进行纯粹的试验，并且让绘画作品自然而然地推进下去，绘画过程才会给人带来更大的乐趣，并且产生最为赏心悦目的画面效果。而这幅绘画作品就是从这种试验开始的，也是之前我没能进一步推进下去的一张草图（**图01**）。

01

02

在**图02**中，读者们可以看到我通过不同方式对草图进行变换和翻转之后形成的效果，

在这一过程中，我使用了正常、变亮与变暗的图层混合模式。很快，我就发现有一种方案能一目了然地看出它的潜力，具备了发展成出色新作品所应有的条件。

这种方法具有高度的不可预见性，而且不是总能够符合制作工作的要求。但是只有通过探索与试验不同技法，我们才能不断改善自己的绘制方法。这就像没有走高速公路，而是走了一条风光优美的小道一样。你应该给自己一个机会在旅途中享受乐趣，同时让自己变得更加充实。正是通过这种方式，我们才能发现其他路径与新的目的地，绕过高速公路上拥堵的交通状况。正是借助这种多元化的视角，才能从真正意义上领会某件事情（**图03**）。

03

“手里拿着最终完成的作品确实感觉不错。但是我发现创作绘画作品的过程更加引人入胜，更能给予我们一种充实感，比起乏味的收尾环节要有意思得多。”

一旦作品主题已经确立或是呈现在画面上之后，我的处理方法就转变为问题解决型；而且我总是会从让自己最困扰的问题入手。这个阶段和最初的创意环节差不多，一样有意思，通常会带来一些意想不到的惊喜或者偶然收获一些令人满意的结果。随着问题的挑战性越来越低，结果变得越来越可以预见，我的热情与动力也开始一落千丈。手里拿着最终完成的作品确实感觉不错。但是我发现创作绘画作品的过程更加引人入胜，更能给予我们一种充实感，比起乏味的收尾环节要有意思得多。

正是因为这一点，我有时候会同时推进处于不同完成阶段的多幅作品。如果从一张接近收尾的画作开始，可能在动力方面会让人觉得信心满满。而一旦作品中细枝末节的小问题让你觉得处理起来非常机械，就可以过渡到还没有进行到一半的绘画作品上。最后，即便是那些中等难度的问题让我觉得有些厌烦，我也可以重新开始一个新的创作历程，作为给自己的奖励。

在**图04**中，读者可以看到这幅绘画作品基本上已经进行到了中间阶段，而我的脑海中也建立了整体理念。我将画布的尺寸调整到更为赏心悦目的比例，给画面中的元素留出了一些呼吸的空间。另外，我还绘制了面积更大的不间断的前景部分，从而和细节繁多的中景部分形成了对比，同时通过每一次编辑或元素添

04

加，增强了整个构图的动感，提升了作品的顺畅程度。

这幅作品中的照明效果非常微妙，这就意味着想要渲染画面氛围难度很大。但是即便如此，这个过程还是必不可少的。为了实现既定的效果，我调暗了大前景的部分，然后开始添加烟雾来区分不同的平面与物体。

> “我鼓励每一位读者都尝试这些工具，你会发现即便是自己最喜欢的图片，也可以通过微小的改动提升效果。”

06

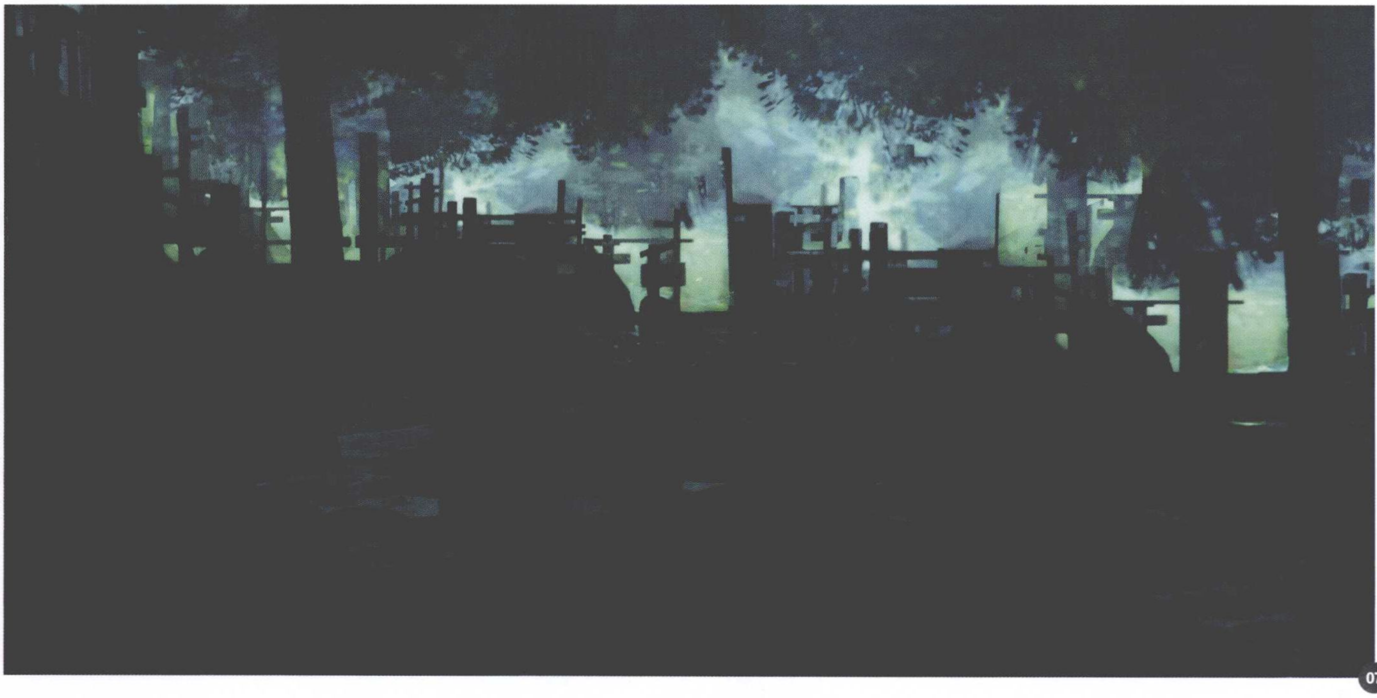
这一阶段临近尾声，即将过渡到收尾环节，我开始将图像中的各个部分抽离出来，然后将它们放在新文件中，目的就是要分开处理，同时通过调高图像的分辨率来降低操作的难度（**图05**）。

这种方法不仅可以从技术上实现高保真，同时也可以让我专心致志地处理更小范围的渲染、细节处理与构图；但有时，我在采用这种方法的时候也会非常犹豫，面对完整的画面，我会质疑自己这种“分而治之”的方法是不是一种坏习惯。简而言之，这算是一种心理工具，可以让我用一种与平时截然不同的方式来处理。

我小心翼翼地确保来自于原有文件的选区是完整的，这样再次插入时会避免很多麻烦。一旦将选区粘贴到新文件中之后，我会将清晰度调高至300%。在进行这一操作之前，要删除默认设置的背景图层，否则将选区插回到原有文件时，你可能会遇到边界部分伪影需要重新选样的问题（**图06**）。

在整个过程中（但是最常见的还是在接近尾声时），我会用Photoshop软件中的很多工具来编辑自己的图像，然后寻找各种可能的方式来增强画面的纵深感、渲染氛围或者情绪（**图07**）。

我觉得数码画家应该牢记，Photoshop这一软件是作为编辑软件而诞生的。不要回避使用这一软件中附带的强大工具，因为它们从真正意义上有助于画面效果的提升。我鼓励每一位读者都尝试这些工具，你会发现即便是自己最喜欢的图片，也可以通过微小的改动来提升效果（**图08**）。



07

©托马斯·斯科尔斯

一百美元与一袋葡萄干
克雷格·塞拉斯（Craig Sellars）

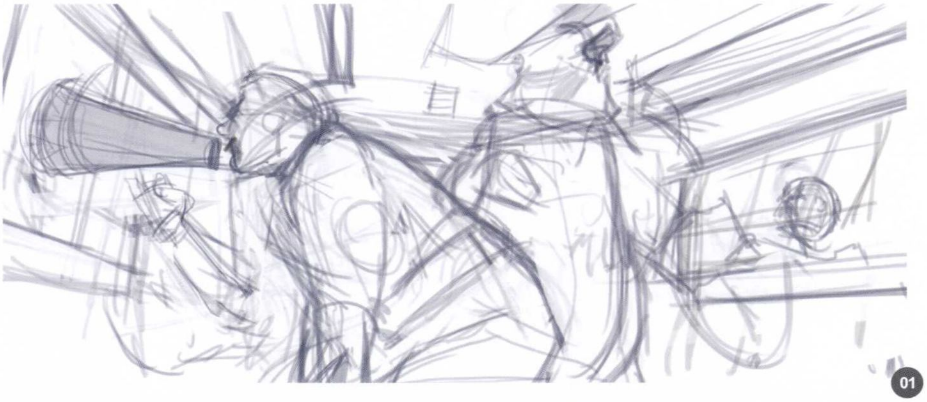
导言

这幅图像是我的一张个人作品。我经常会在没事儿的时候创作，有时是在自己手头上没有大型项目的间歇，有时则纯粹是为了自娱自乐。这幅作品的主旨就是要以电影表现手法来呈现一个轻松的虚拟场景，并且通过这幅作品来影射一个情节更为丰富的故事或场景——正在这幅图像以外的世界发生的故事。

理念

在开始创作这幅插画作品之前，我一直在思考什么样的电影可以在受限的环境中上演，比如说一个房间里。另外，我也思考了具体的故事情节，比如对峙或人质劫持，这些情境一般也是在这种封闭空间中发生的。最终我决定将这种情况作为描绘的对象。因为很多经典的电影惊悚片都是在列车上发生的，所以我认为一节客车车厢将是一个很有意思的地点设定。由于这幅作品的创作目的仅是为了自娱自乐，所以我决定在人质劫持情境中添加一个不寻常的角色。我觉得熊的形象很有趣，于是就描绘了一只穿着斗篷的熊。注意，这幅作品仅为自娱自乐！

因为这幅作品的基本构思主要围绕角色之间的构图关系，所以我没有从色值简图的绘制入手，而是从利用线稿勾勒出角色开始（**图01**）。一开始我就决定在这一场景中呈现三



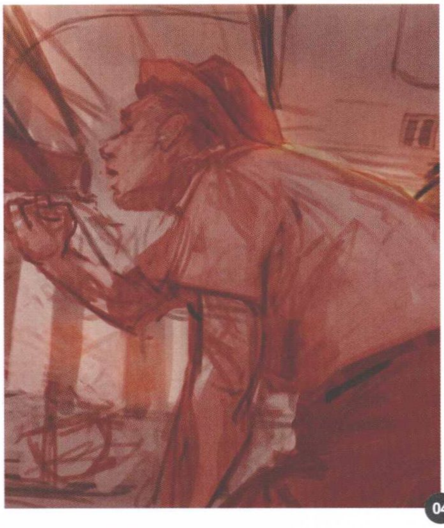
01

02

个角色，因为这样的设定不仅具有构图上的合理性，而且也符合逻辑——绑匪总是需要一个同谋。

在这一阶段，我非常关注角色的姿势以及他们的行动线。我希望通过这些方面来帮助读者推断出故事情节。另外，我还试着让角色关系带上不确定性，这样就无法一目了然地看出谁在控制局面，而观众也将对谁是人质，谁又在实施绑架罪行得出自己的结论。到了这个环节，我还确定了其中一个角色应该设计为拿着老式扩音器和窗外人对话的姿势。这样做是为了暗示在这幅图像所展示的画面之外还存在着更多的角色，同时也可以让观众感觉到画面中的场景只不过是一个情节更为丰富的故事中的一个片段。

03


04

> “我开始细化细节部分，尤其是前景中的角色，包括角色的脸部以及头部的倾斜程度。”

05

添加色彩

在对自己非常粗略的线稿满意后，我开始粗略地添加一些整体色值，呈现出在非阳光直射下火车车厢内部的基本照明环境。我还在时不时地将画面进行由左到右的翻转，从而帮助我更好地判断是否存在一些绘画或者构图上的问题（**图02**）。

接下来，我继续处理色值的部分，对前景角色的衬衫进行了改动，因为我知道熊的颜色一定偏暗，所以就将衬衫的颜色调得更亮，这样和熊一对比就可以从画面中跳出来（**图03**）。同样是在这个环节，我开始细化细节部分，尤其是前景中的角色，包括角色的脸部以及头部的倾斜程度。

06

现在，我觉得自己的思路已经基本成形，就开始了上色工作。考虑到作品的整体基调是轻松的，再加上要和车厢的设定相匹配，因此需要让色相偏暖，就好像是盛夏的午后一样。我选择了温暖的偏红色相，并采用了正常与叠加的图层混合模式（**图04**）。

我开始有意识地设定一些局部色彩，并且重新设定色值，对车厢和熊的部分使用了暗色，而对外部、男人的衬衫以及扩音器使用了亮色（**图05**）。

继续使用不透明色彩处理整体画面，确定角色的色值区间与色温。角色的光照主要依靠从车窗透进来的反射光（**图06**）。

继续细化角色，我画出了熊怒吼的表情和超级英雄的伪装。同时，想到像劳莱与哈代（Laurel and Hardy）这样的喜剧电影二人组，我将左侧深处的次要角色改成了一个更为丰满更为圆润的角色，从而和前景部分相对偏瘦的角色形成了强烈对比（**图07**）。

到这个阶段，我的画面已经达到了令我满意的程度。剩下的就是再修改一些元素来提升

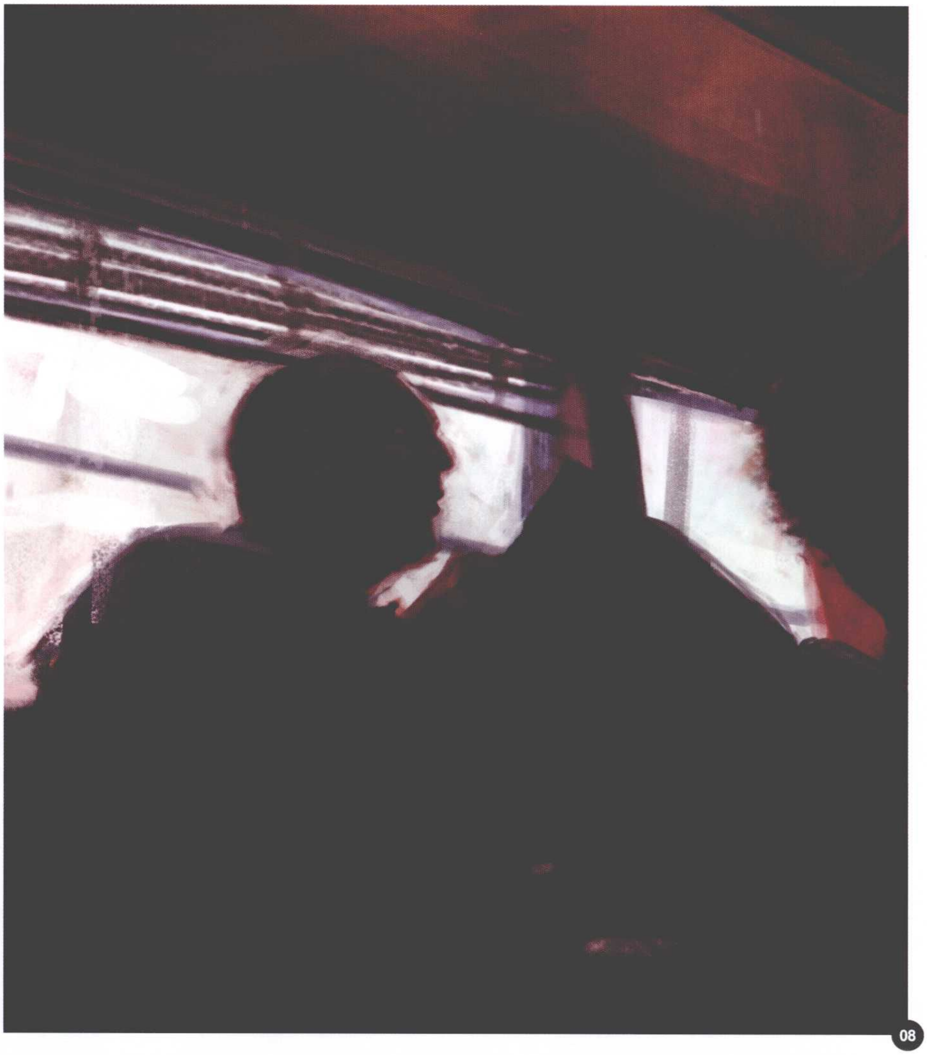
画面的焦点，同时又进行了一些不错的调整，从而改善了画面的旋律。从某种程度上，我会将旋律定义为妥善地安排细节的密集度或趣味性很强的区域（对于这幅作品而言，这样的区域包括杂志和百叶窗），把它们和色彩相对比较单调，同时细节布局较少的地方混合起来（例如这幅作品中车厢内部的面板或者是熊的身体）（**图08**）。

> “我认为自己的尝试是成功的，创建的情境不仅从视觉效果上而言极具吸引力，同时也展示了情节更为丰富的故事，使观众可以通过自己的想象来丰富这个故事。”

我在焦点部分添加了更为密集的细节，借此加以细化，包括角色的面部和拿着扩音器的手。另外，我还细化了一些笔触，如衬衫上的褶皱，从而达到强化角色姿势的目的（**图09**）。

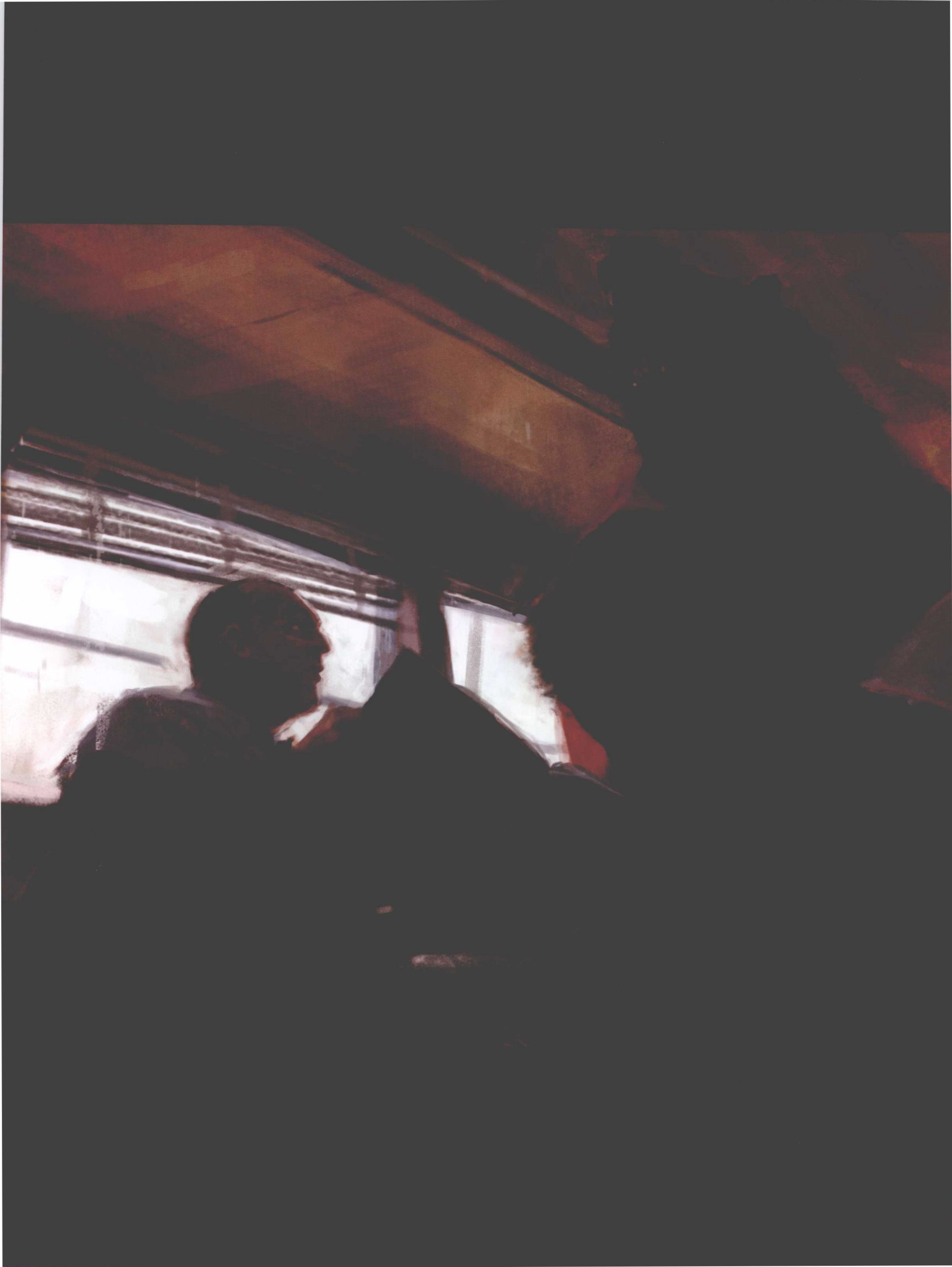
因为这幅插画作品的创作目的只是为了自娱自乐，只想描绘一个时刻或者是一个场景，而不是将大量的细节堆砌在一起，所以我觉得这种程度的终稿效果就已经非常完美了；到现在，这幅作品就大功告成了（**图10**）。

整体而言，我对最终效果还是相当满意的。我认为自己的尝试是成功的，创建的情境不仅从视觉效果上而言极具吸引力，同时也展示了情节更为丰富的故事，观众可以通过自己的想象来丰富这个故事。



08

09



©克雷格·塞拉斯

最后的球体

赫维·格鲁辛（Herve Groussin）

导言

我想绘制一幅对称的作品，而主题物就设置在画面的中心部分。这种类型的设计从构图上是很难驾驭的，但我就是想要尝试这样的方案。

草图

第一张草图通常是绘制图像过程中难度最大的一个环节，因为作为起点，这时需要让画面中的元素各就各位。我总是尽量去设想作品完成后会呈现出的视觉效果，但同时我也知道，随着图像不断进展，画面会持续改善与改变。在这个阶段，我从使用大号画笔，用黑白色勾勒构图入手（**图01**），试着借助一些调整让灰色部分呈现出正确的对比效果。

01

在完成了这项工作之后，我决定将这幅作品改为全景画面，具体的方法就是朝着各个方向放大画布。我总觉得这样的画面看起来才能够流露出史诗般的气势。而且我认为应该从画面的基础入手，也就是背景的部分。所以一开始，我就在前景部分和要从远处背景部分中突显出来的物体上使用了偏暗的灰色，进而开始加深画面的纵深感。

02

应该尽早展现出光线与透视效果的细节，同时不要花费太长时间在抽象的画面上创作，这一点非常重要。最开始，我就从一些简单的形状开始入手，这样即便在后续阶段希望作品

朝着不同的方向发展，也很容易进行改动。所以我使用的就是这种方法，所以即便是最开始画了类似于庙宇一样的元素，之后即使想将其再改为石碑一样的结构，操作起来也会非常简单顺手（**图02**）。

03

> “应该在场景中设置通过外观就可以辨识的物品，这样就可以让观众对物体比例建立某种程度的认识，这种处理方式非常重要。”

04

我用黑白色来勾勒画面中不同元素的体积，同时也尝试着继续使用非常基本的形状，因为这样可以更方便地控制图像的设计，同时也可以将不同部分进行随意移动。直到自己对作品的进展方向满意后，我才转用更小的画笔来添加更多信息或更细小的细节（**图03**）。

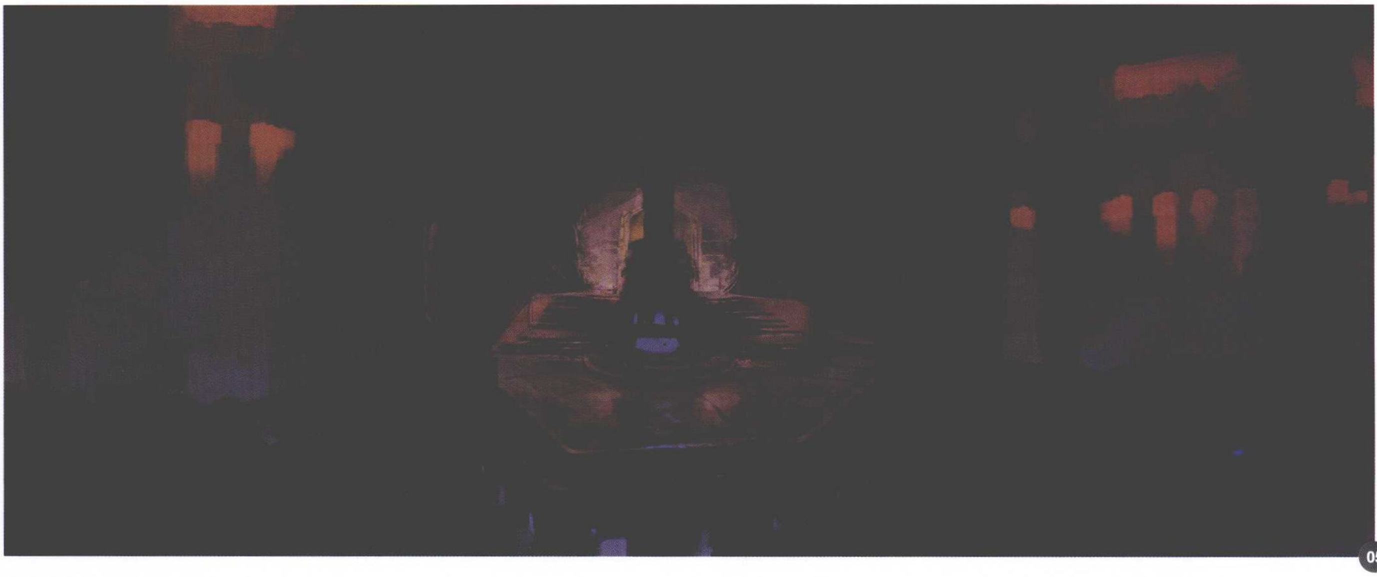
添加色彩

到这个阶段，就可以开始添加一些色彩信息了。应该在场景中设置通过外观就可以辨识的物品，这样就可以让观众对物体比例建立某种程度的认识，这种处理方式非常重要。我用台阶、横梁和立柱来达到这一目的。当我对整体结构满意后，就开始花时间处理细节。我添加了一个棕色的叠加图层，并且开始添加受画面中心部分（整幅作品的主要焦点）光线影响的物体。我是用细画笔对各物体进行光影处理的，在此过程中要将图像中的光源作为指引（**图04**）。

我继续用同一种画笔表现元素的体积，从前景的底部开始。我决定去掉两处光源，只在中间部分留下一处。另外，我还决定将光源改为蓝色。在数码绘图中，这种调整可以在短时间内迅速完成，这样的感觉太棒了。接下来，我继续用同一种蓝色在画面上适当的部分上色，从而将所有元素都结合在一起，加强整体感。另外，我还试着打破对称感（**图05**）。

尽管我还在继续调整画面，但整体而言，我还是主要将注意力放在了画面中的主要焦点：即作品的正中心。为了有助于实现这一目标，我开始在这一区域添加一些更抢眼的蓝色（**图06**）。

到了这个阶段，我发现自己对画面的平衡

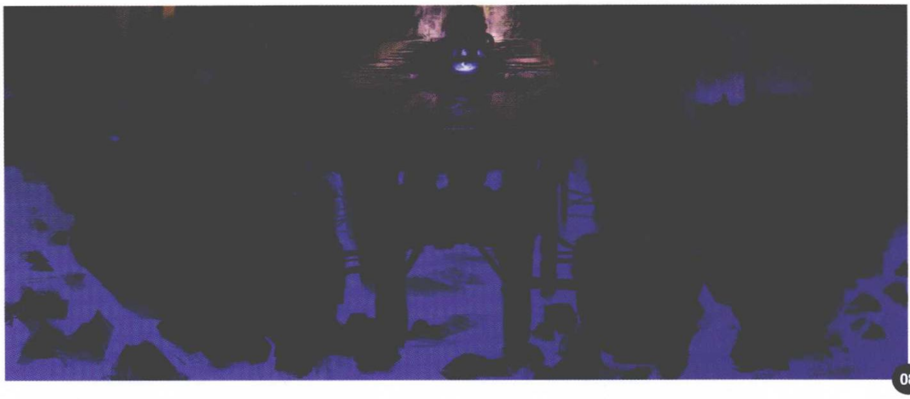


05

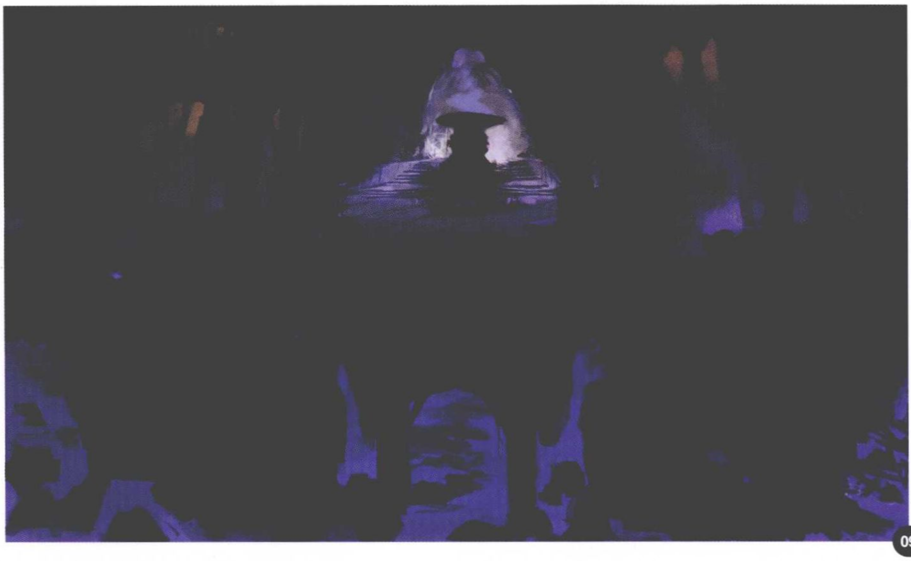
感并不满意。构图看起来有些倾斜，而且显得过于集中。为了解决这些问题，我决定放大作品的底部，以提高整体结构的高度（**图07**）。

> “我喜欢在绘画作品中运用烟雾这种元素，因为它有助于加强画面的纵深感，同时也能够显示各个元素的位置。”

07



08



09

接下来，我继续放大画面的底部，并且开始在画面上添加抢眼的蓝色，这种做法可以将画面中的各种元素结合起来，加强整体感。另外，我还添加了一些像岩石这样的自然元素。这种岩石要快速绘制，因为这样才能让它们看起来很随意，外观相似，但看起来却仍然自然。我喜欢在绘画作品中运用烟雾这种元素，因为它有助于加强画面的纵深感，同时也能够突显各个元素的位置。在绘制烟雾的过程中，我只是简单地应用了喷枪工具（**图08**）。

随着越来越接近尾声，我将注意力转移到了画面顶部的透视效果上，从而确保这一部分能牵引观众的目光深入画面。另外，我还开始在立柱上添加了更多细节，让它们看起来更加巨大，更加气势恢宏。

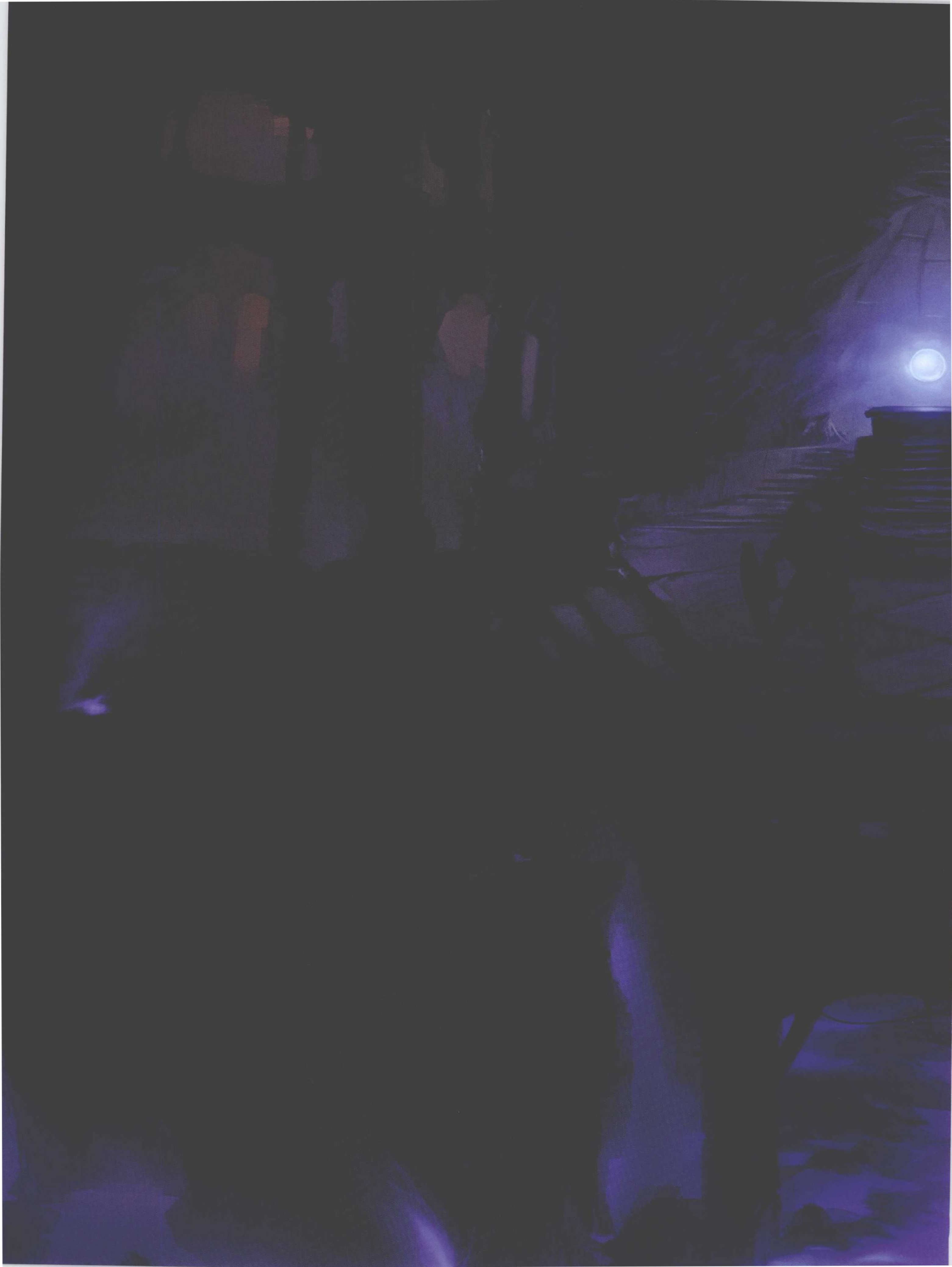
在这个环节，我还对画面焦点进行了调整，具体方法是在充满蓝光的背景部分绘制了一个穹庐形的结构。我继续深入推进整个画面，一边细化细节，一边加强底部的蓝色。我还开始在岩石结构上添加偏绿的灰色，从而与蓝色形成对比。

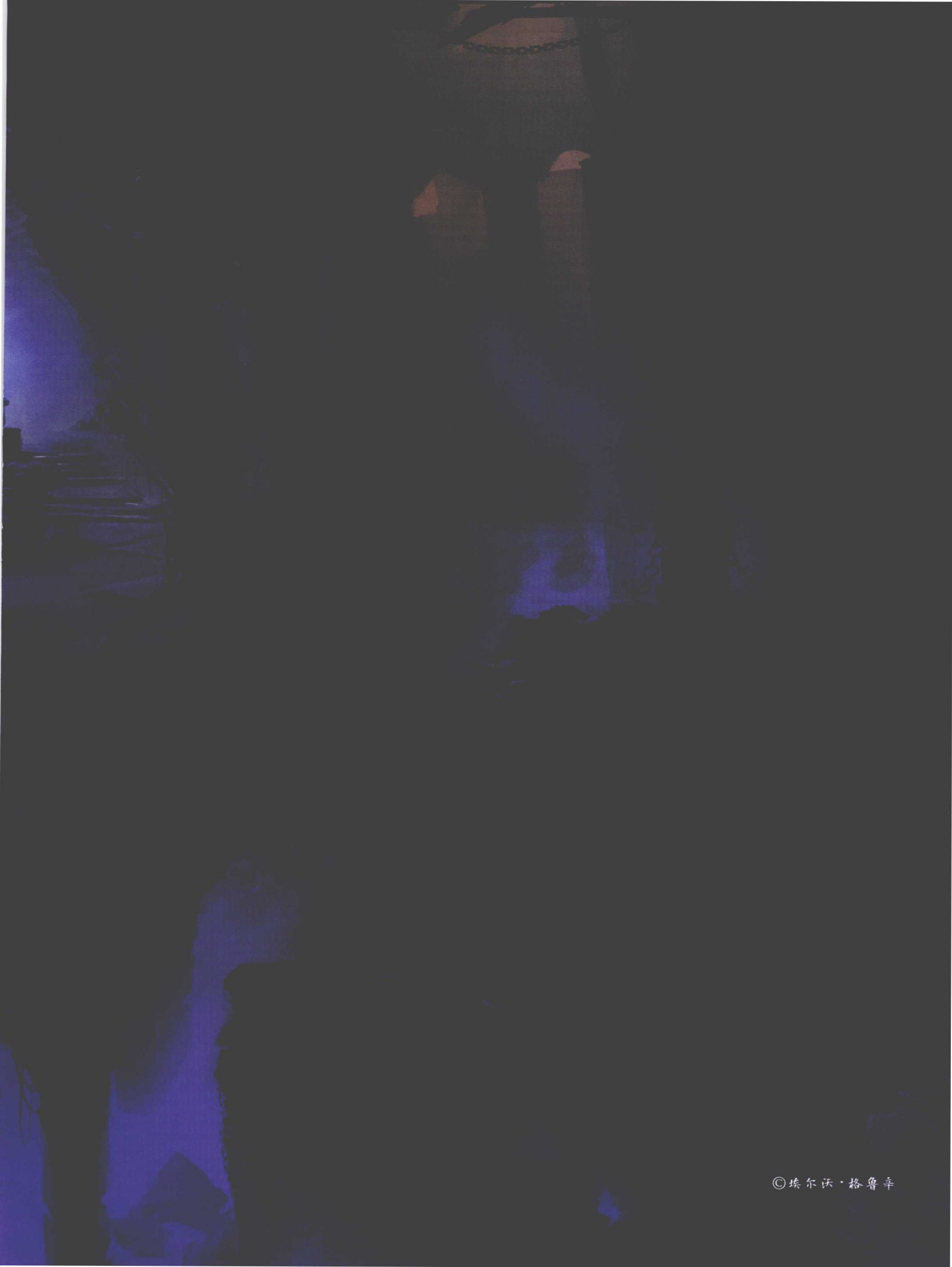
最终处理

到了目前这个阶段，画面中的所有基本元素都已经大致处理完毕了。对图像的最终处理包括改正一些细节，整理清楚光影区域。这样的操作有助于为画面注入生命。另外，我又使用喷枪添加了一些从画面底部寥寥升起的烟雾（**图09**）。

在这幅作品画上句号之前，我纠正了透视上的几点错误，另外在观众视线上方添加了一些横梁，从而进一步吸引观众深入到画面中去。我继续使用喷枪渲染了作品氛围。

最后，我对画面的焦点进行了一些重要改动，在作品正中央添加了一个熠熠发光的球体，和一个发现这一球体的战士。我将角色设计为正在观察球体发出的光芒，这样就可以进一步让观众产生身临其境的感觉，同时也增添了作品的故事性。在添加了所有元素之后，图片就大功告成了。



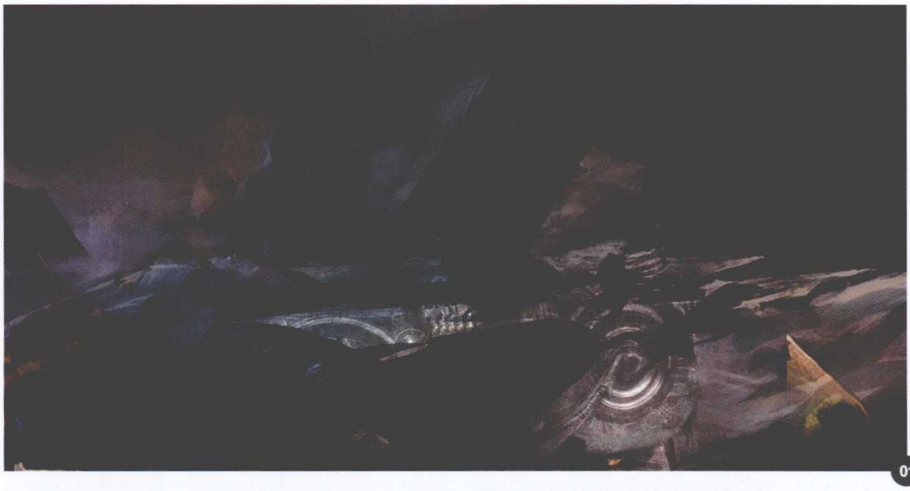


©埃尔沃·格鲁辛

舰船概念
亚历克斯·菲吉尼（Alex Figini）

我的图像

正如大家在**图01**中看到的，这幅作品实际上是从一幅相当随意而且抽象的拼贴作品开始的。在初期阶段，我的目的就是要建立一些有趣的形状，并且开始进行色彩方面的尝试，希望在绘图的过程中，灵感可以不期而至，或者有什么东西可以点燃我的想象力；比如，当云朵看起来像是某种动物或者是人脸时，就可能会灵光闪现。如果我需要按照某份简报或者是某个具体的设计理念来创作，就不会采用这种方式。但这幅作品只是一次有趣的练习，目的就是让我放松下来。这样的创作往往会产生有趣的效果。



01

在这一阶段，我觉得最好延续随意的状态，试着不去担心犯错，也不去操心细节。我从使用大面积的色块入手，这样有助于建立有趣的视觉效果；与此同时，我也开始试着细化体积。从创作环节一开始，我的脑海中就已经形成了某种飞行船的设计理念，可能是因为画面中部的大块绿色结构看起来像是飞船的尾部，至少在某种程度上是这样。随着细节部分的逐渐细化，我又用套索工具来创建了一些不错的清晰边界；这样的操作有助于细化初期相对随意的体积形态，同时也可以从一定程度上增加画面的趣味性（**图02**）。

02

我通常会尝试各种各样的材质，将它们叠

加在一起，然后再进行混合处理，看看是否能得到某种有趣的形状或者色彩。另外，我发现使用色阶和曲线调整工具也是在这一阶段进行试验的好方法。除了其他作用之外，这些工具首先有助于配色方案的确定。通过综合利用这些技法，我强化了原本已经非常明显的互补色（蓝色、绿色、橙色和红色）。最终效果在大多数人看来可能一团糟，但在我看来却包含了一些很有意思的东西，所以我开始按照自己脑海中的想法继续推进下去。

“虽然看起来风格怪异，但我不会担心其合理性，因为这并不是这次练习的目的。”

很快，我就粗略地过渡到形态的部分，创建了一些反向空间，并且开始勾勒新结构（**图03**）。对于飞行船的想法我还相当随意，但是在这个阶段，我并没有担心细节部分，因为重中之重还是整体形态。很快，我就意识到最初的画布尺寸给自己带来了局限，而且我想要放大已经建立好的部分。

放大画布之后，我就可以创建更为具体的结构了（**图04**）。到了这个阶段，脑海中的想法已经非常清晰。我想为自己的舰船绘制某种甲板。虽然看起来风格怪异，但我不会担心其合理性，因为这并不是这次练习的目的。我很快意识到自己还需要一些额外的空间进行扩充，因为我想呈现出飞船的更多部分。

我开始勾勒结构的剩余部分，同时添加了一些基本的背景和天际线（**图05**）。我还加强了飞船核心部分特别的多立面风格，具体方法就是在结构剩余部分添加平面，同时加入了一个新元素：拉紧的帆布篷。我也不确定这一想法的来源是什么，但看起来效果得不错。

我又一次放大了画布，希望可以呈现出飞船更多的部分。但是在这一过程中，之前构图的动态效果在某种程度上丢失了一部分。另外，我对飞船前部的形态也不太满意（**图06**）。

我决定还是要裁切掉一部分画面。但在进行这项操作之前，我选定整个画面，然后使用弯曲工具迅速地夸大了透视效果，并且重新引入了一些之前创作的有趣元素。我还对飞船的

03

04

05

06

07

08

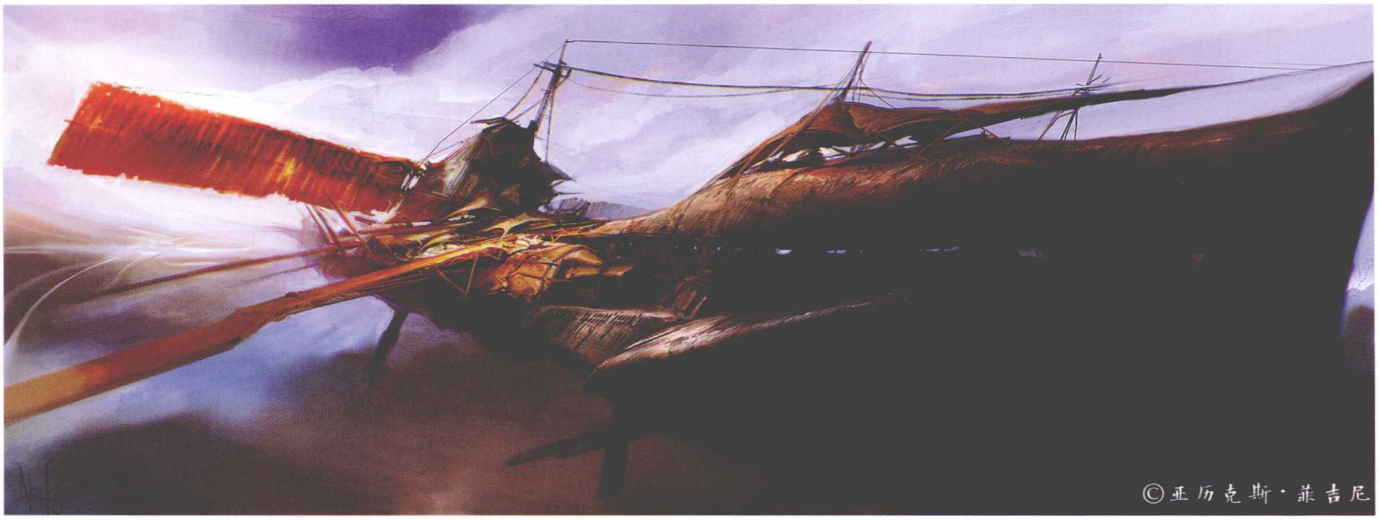
前部进行了大量处理，添加了像锈迹和金属老化这样的细节，同时也对整体形态进行了调整。现在，画面的整体流畅度就好多了，同时也有助于引导观众的目光在画面上移动（**图07**）。

因为我试验的兴趣正浓，所以很快就进行了几次尝试，并且将整个图像复制到新的文件当中。我想要尝试的是添加一些色差。进入通道选项，然后将各个RGB通道都进行了几个像素的调整，直到得到了自己想要的效果（**图08**）。另外我还想直接在其中一个通道上画图。这种操作的效果在**图09**中最明显，你可以看到图像的左上角偏红色，让人感觉就像是日光非常强烈。

在进行了这些试验之后，我又回到了最初的文件，应用了已经试验过的技法。现在，虽然边界部分还有些粗糙，但我已经足够满意，可以停笔了（**图10**）。

09

10


©亚历克斯·菲吉尼

Chapter 5 | 作品展示

其他艺术家的作品可以助你点燃想象力并收获灵感，在这样的基础上创作作品不失为一种好方法。在这一章节，你将欣赏到世界各地最具才华的数码画家所创作的众多插画作品。希望读者朋友们在欣赏这一部分的过程中，能够打开脑海中的创意齿轮；也希望读者朋友们可以使用本书中介绍的技法，来创作属于自己的能够达到收录水准的艺术作品。

收录艺术家

马丁·德尚博（Martin Deschambault）
安德烈·瓦林（Andrée Wallin）
安德烈·佩尔瓦尔克钦（Andrei Pervukhin）
安德烈·利亚博维切夫（Andrei Riabovitchev）
达伦·霍利（Daren Horley）
格哈德·莫日（Gerhard Mozsi）
伊万·拉里亚什维利（Ivan Laliashvili）
朴贞（Jung Park）
米哈尔·利索夫斯基（Michal Lisowski）
彼得·包博肯（Peter Popken）
彼得·雅布隆斯基（Piotr Jablonski）
亚历克斯·菲吉尼（Alex Figini）
樊明（Ming Fan）

©彼得·包博青

©彼得·包博肯

皇帝
彼得·包博肯
（上图）

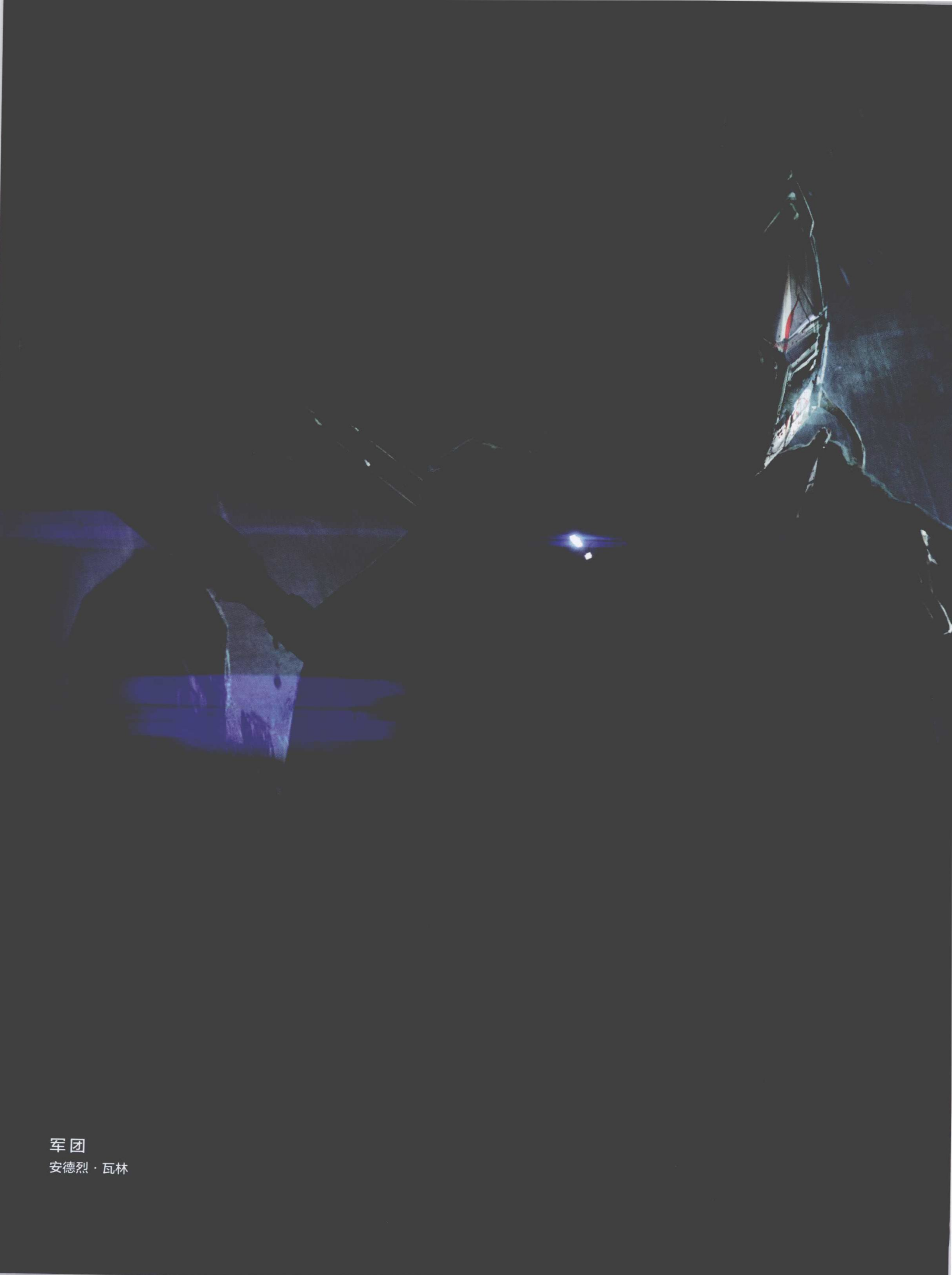
塞蕾娜
彼得·包博肯
（右图）

德古拉
达伦·霍利
（左图）

雾都
彼得·雅布隆斯基
（下图）

©达伦·霍利

©彼得·包博肯



军团

安德烈・瓦林

©安德烈·氏林

©2012马丁·德尚博

© 安德烈·佩尔瓦尔克钦

77号项目沙漠绿洲
马丁·德尚博
（左图）

侦察兵
安德烈·佩尔瓦尔克钦
（上图）

粉色骑兵
安德烈·利亚博维切夫
（下图）

© 安德烈·利亚博维切夫

顾客

米哈尔·利索夫斯基

©朱哈尔·利索夫斯基

雪中猎户
伊万·拉里亚什维利
（顶图）

去北方
伊万·拉里亚什维利
（上图）

孤儿院
彼得·包博肯
（下图）

伦敦
朴真
（上图）

骑兵
安德烈·利亚博维切夫
（下图）

魔幻森林

安德烈 · 瓦林

©安德烈·氏林

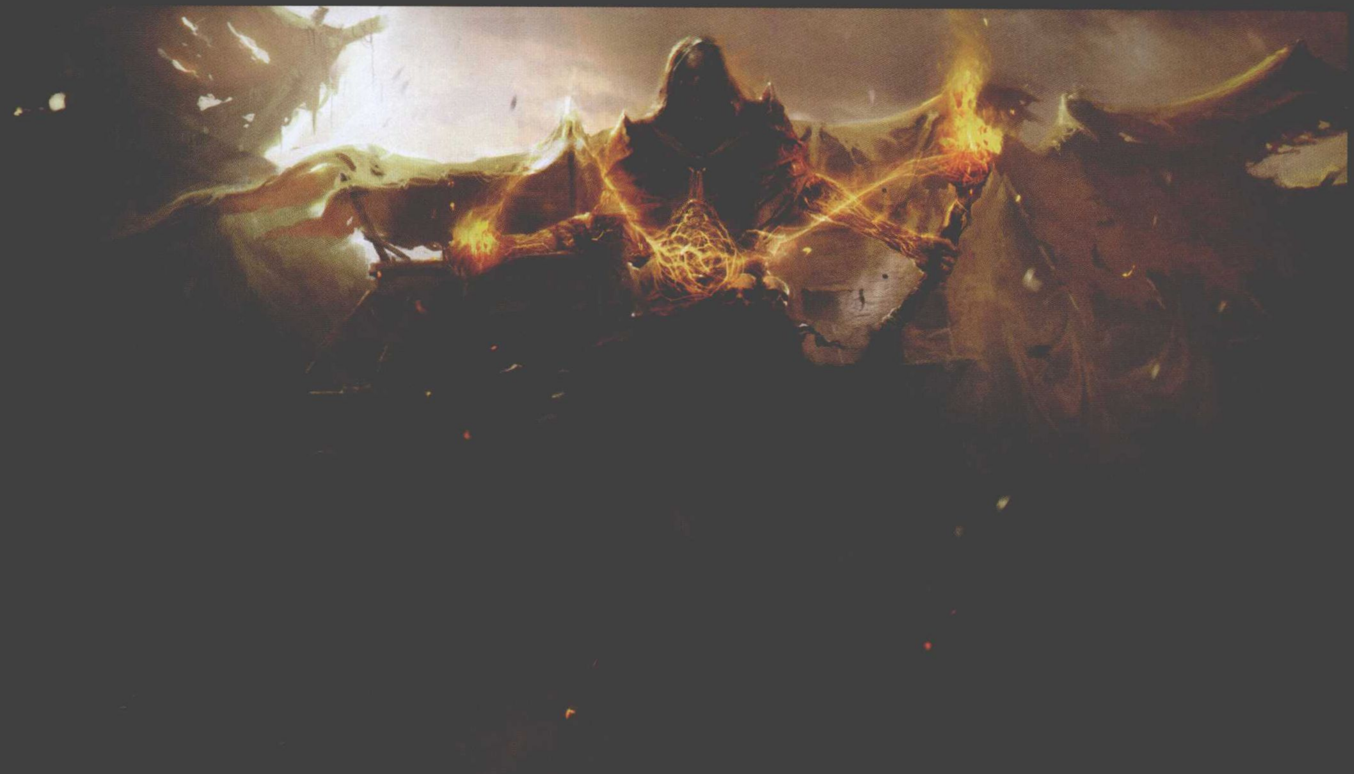
皇陵
樊明
©樊明

为Evermotion VFX创作

命运2
彼得 · 雅布隆斯基
（上图）

命运3
彼得 · 雅布隆斯基
（下图）

为Evermotion VFX创作



为 Evermotion VFX 创作

命运4
彼得·雅布隆斯基
（上图）

命运5
彼得·雅布隆斯基
（下图）

为 Evermotion VFX 创作

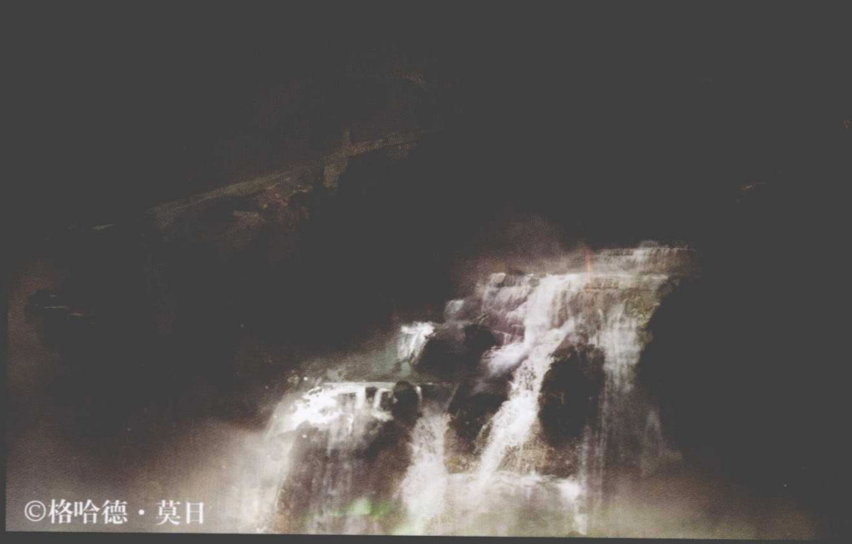
昆仑山

樊明

©樊明

雾都2
彼得·雅布隆斯基
（上图）

迷失
格哈德·莫日
（下图）



©格哈德·莫日

©亚历克斯·菲吉尼

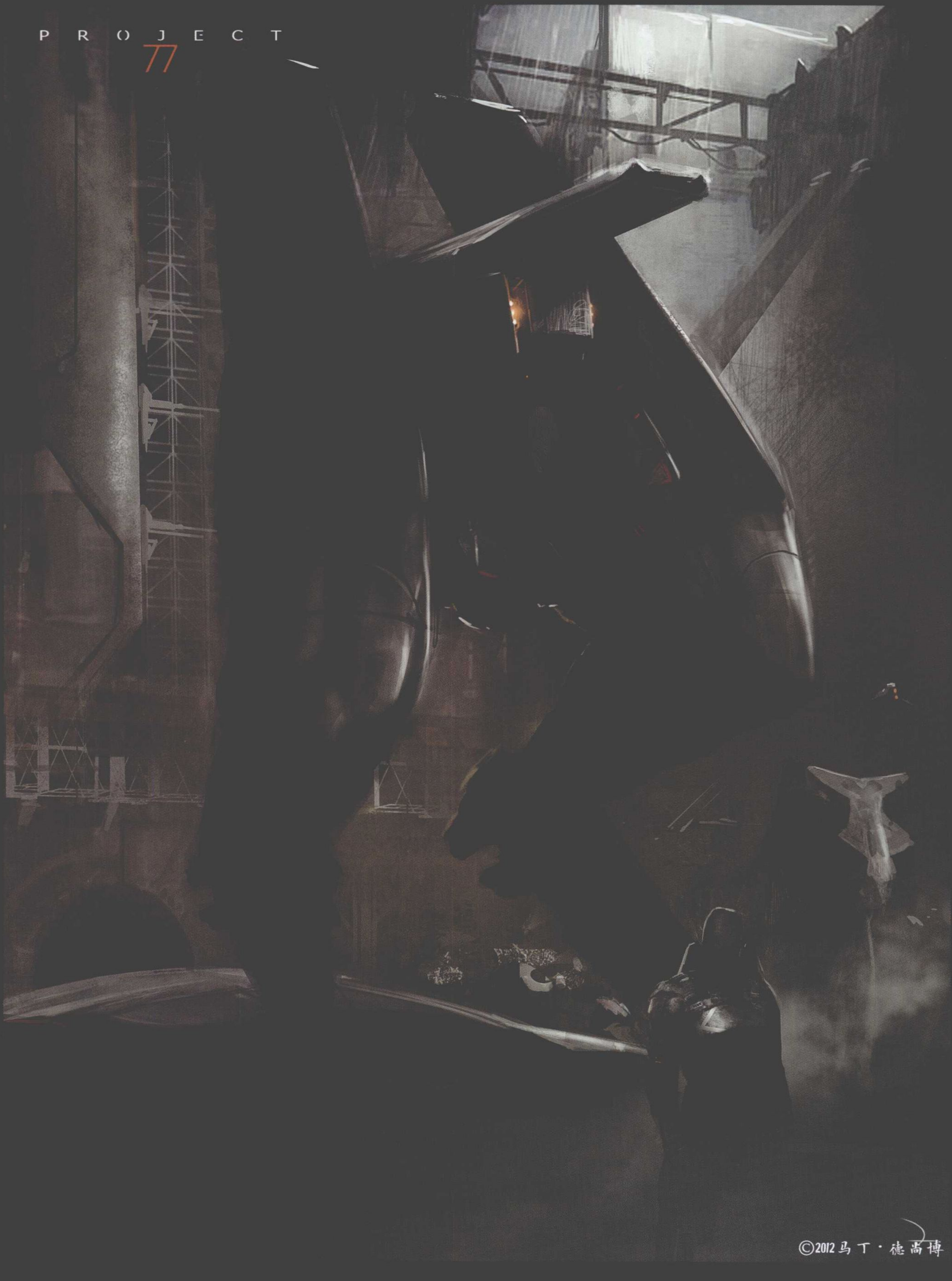
石窟寺
格哈德·莫日
（上图）

勇敢的新世界
亚历克斯·菲吉尼
（下图）

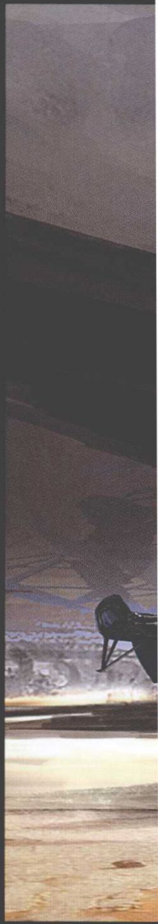
飞船

米哈尔 · 利索夫斯基

©朱哈尔·利索夫斯基



©2012马丁·德高博



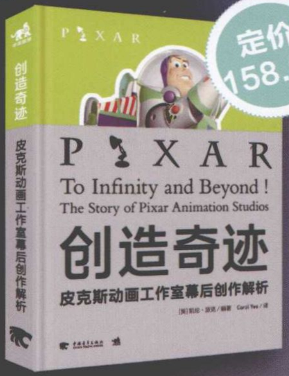
77号项目穆哈街
马丁 · 德尚博
（左图）

运输车
朴真
（上图）

火车场
朴真
（下图）

中青动漫

中青动漫荣耀呈现
经典动画、漫画、游戏创作图书



定价 158.00

创造奇迹:皮克斯动画工作室幕后创作解析

[美]凯伦 · 派克 编著

ISBN：9787515321189

独家专访导演、制片人、动画师、配音演员和业内人士，畅谈皮克斯动画工作室的纸片哲学和惊人的成功，超五百幅原稿首次公开，横跨从工业光魔到迪士尼近二十年时光，记录皮克斯从无到有、由弱至强的传奇成长历程。

定价 79.00

动画人的生存手册:迪士尼&皮克斯故事大师讲动画剧本创作

[美]约翰 · 卡尼梅克 编著

ISBN：9787515312972

本书展现了乔·格兰特和乔·兰福特两位享誉世界的动画叙事大师的伟大艺术生命轨迹，探讨了个人创造力与动画叙事之间的完美互动，揭示了迪士尼和皮克斯经典动画叙事的幕后创作故事，分享了迪士尼&皮克斯的动画故事经典创作原则！

定价 49.90

超级漫画绘制图典:场景设定综合篇

[日]Universal Publishing 编著

ISBN：9787515329260

日本漫画场景设计秘诀大合集，一本有助于漫画、插画和动画场景、角色和道具设定的基本尺寸图鉴，帮助大家解决“人物在空间中与周围道具的比例”这个令人困扰的问题，使热爱绘画的人，都能够画出自己想要的场景、人物和道具。

定价 89.90

完美世界顶级游戏宣传画集2

完美世界/主编；吴文鹏、杨良/编著

ISBN：9787515328034

历时两年，“完美世界”游戏公司又一本顶级游戏高清宣传画集，以精美宣传插画为主，涉及角色、场景、情节等内容，更有超详细的商业游戏绘画教程实例。在保有一贯的高艺术品质之上，完美呈现近百幅顶尖画师的扛鼎之作！